

PC PLAYER

Messebericht E3



413 Spiele!

Schöne neue Abenteuer

**Monkey Island 3 und
Little Big Adventure 2**

König Fußball

**Worldwide Soccer PC vs.
Sean Dundee's World Club**

Jenseits der Formel 1

**Monster Trucks, D.O.G,
Formula Karts, Hardcore 4x4**

Total in Action

**Shrak, Quiver, No Respect,
Carmageddon & Q.A.D.**



Monkey Island 3

► Ping, Ping: 688(I) Hunter/Killer ► Piff, Paff: Meat Puppet
► Peng, Peng: Machine Hunter ► Pong, Pöck: Pete Sampras Tennis '97

WEM DU ES
HEUTE KANNST
BESÖRGEN. DEN
VERSCHIEBE NICHT
AUF MORGEN.

UNZENSIERTE, DEUTSCHE VERSION
JETZT ENDLICH AUCH FÜR PC CD-ROM!
EIN MUSS FÜR JEDEN FREAK!

Andere Spiele bringen Freude und Heiterkeit. Resident Evil bringt neue Waffen, neue Features, neue Cut-Scenes, ein farbiges Intro und vielleicht sogar den Tod. Damit dürftest Du dann wohl erst mal bedient sein. Oder siehst Du das anders?

Next Level 6/96: Rating 90%.

„Nicht nur Idee und Gameplay begeistern, auch vom technischen Aspekt her ist

Resident Evil schlichtweg großartig.“

Fun Generation 6/96: 10 von 10 Punkten.

„Resident Evil fesselt vor allem durch einen brillanten Soundtrack, phantastische Grafiken und die ausgereifte Benutzerführung.“

Hotline: 040/39 10 13 00

Internet: www.vid.de

CAPCOM



RESIDENT EVIL

MEGA, MAXI, MULTI, MÄCHTIG

Da gehen einem glatt die Superlative aus: Einer der betriebsamsten Flughäfen der Welt, zugleich Herz der amerikanischen Tabakindustrie, dann »Home of Coca Cola«, Sitz von Ted Turners Nachrichtensender CNN und natürlich 1996 Gastgeber der Olympischen Spiele: Atlanta, Georgia, Hochhaus-Metropole im Südosten der USA, knapp 3,5 Millionen Einwohner, war im vergangenen Monat Schauplatz der bedeutendsten Computerspiele-Messe der Welt. Die Electronic Entertainment Expo, kurz: E3, vereinte erstmals über 400 Aussteller, die zusammen annähernd 1600 Produkte vorstellten. Wenn man die Internet-Software, die Info- und Edutainment sowie alle Konsolentitel abzieht, bleiben immer noch um die 400 PC-Spiele übrig. Unser hyperaktives Messteam hat auf der größten E3 aller Zeiten diese Titel aufgespürt – für den größten PC-Player-Messebericht aller Zeiten. Außerdem konnten wir uns mit einigen recht interessanten Gesprächspartnern unterhalten. So plaudert Louis Castle über sein gigantisches Blade-Runner-Projekt, und die beiden LucasArts-Kreativen Jonathan Ackley und Larry Ahern berichten über »The Curse of Monkey Island«.

Wenn Sie Mic Schnelle vermissen – er konnte den Verlockungen von verschleißbaren Cola-Light-Flaschen nicht widerstehen und zog von dannen. Dafür freuen Sie sich auf das nächste Heft, in dem ein neuer Meisterstrategie an Bord kommt. And now to something completely different: Aufmerksame Leser haben es sicher schon bemerkt, daß in diesem Jahr noch gar kein Platin Player im Heft auftauchte. Der Grund ist simpel: Als Kaufempfehlung der Redaktion reicht der Gold Player in seiner Signalwirkung völlig aus. Deshalb haben wir uns entschlossen, den Platin Player eher wie einen Oscar einmal im Jahr zu verleihen – für die besten PC-Spiele der Saison. Diese vergeben wir künftig am Jahresende in einem festlichen Rahmen – und stellen sie anschließend natürlich in der PC Player vor. And the winner is ...

Ihr PC-Player-Team



Little Big Adventure 2 erwähnt wieder mit ausgewogenen Rätseln, gerendeter Grafik, flüssigen Animationen und den herzigen Figuren. Das Abenteuer beginnt auf Seite

82



Crazy Gravity fordert geschickte und sichere Hände vom Raumschiffpiloten. Wer genug Nerven hat, blättert zur

144



Shrak wendet sich an jene, das indizierte Quake besitzen und sich etwas Abwechslung wünschen. Feuer frei auf Seite

124

Das gerade ein Jahr alte **Capitalism** verlangt nach richtigen Wirtschaftskapitänen. Als deutsche **Vollversion** auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe bietet es Ihnen die Gelegenheit, nach Herzenslust mit Trockenfleisch, Schokolade, Lederschuhen oder Spielzeug-eisenbahnen zu handeln. Das Handbuch zum Spiel liegt als DOC-Datei vor, läßt sich mit den gängigen Textverarbeitungen aufrufen und ausdrucken.



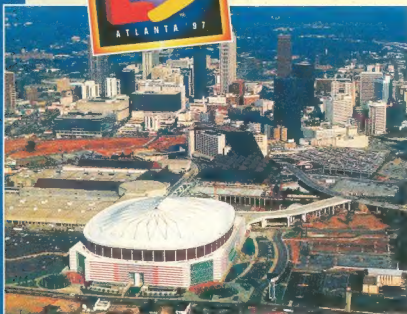


Leiden Sie unter
 Klaustrophobie?
 Dann ist »688(I)
 Hunter/Killer«
 nichts für Sie.

150

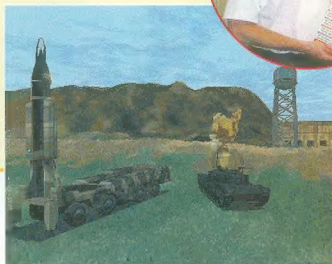


Rempeln und schubsen
 Sie, was die Flitzer herge-
 ben: »Carmageddon«.



Heiße Tage, lange
 Nächte - der
 Messebericht von
 der E3 in Atlanta.

36





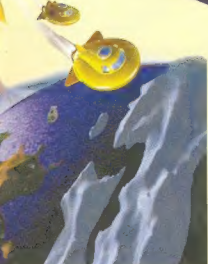
**Exklusiv,
die erste:
PC Player im
Gespräch
mit den
»Monkey
Island 3«-
Machern.**

10



Pentium/233MMX
und Cyrix 6x86MX/PR200:
Wer rechnet schneller?

158



»Little Big
Adventure 2«:
Twinsen rettet
erneut die
Welt.

82

Tips & Tricks

Alle Tips von '97	181
Ark of Time	182
Atlantis, Teil 2	178
Capitalism Plus	189
Comanche 3	189
Dungeon Keeper	177
Earth 2140, Teil 1	170
G-Nome	189
Imperium Galactica	189
Need for Speed 2	188
Starrunner	188
Terraria	188
Tigershark	188

Aktuell

Messebericht E3	
Spielerfut und Dschungelklima	36
E3 Hardware-News	
Knüppeldicke	72
Spiel-News	74
Wettbewerbsauflösung aus 6/97	74
Hitparaden	76

Vor Ort

Exklusiv: Im Gespräch mit den »Monkey Island 3«-Machern Reif für die Affeninsel	10
Besuch bei Interplay By Gamers, For Gamers	16
Interview mit Westwoods Vizepräsident Louis Castle	22
Lichtspiele	22
Baphomets Fluch 2 Der Spiegel der Finsternis	24
Exklusiv: Armored Fist Pack' den Tiger in den Tank	26

Preview

The Curse of Monkey Island Alle Mann an Deck!	12
Anstoss 2 Managen leicht gemacht	32
IF-22 Raptor Simulation Herr der digitalen Lüfte	28
Pro Pilot Rivalen am Himmel	30
Links LS 1998 Edition Der Champion ist zurück	34

Hardware

Test: Intel Pentium/233MMX und Cyrix 6x86MX/PR200 Kraftakt	158
Test: Videologic Apocalypse3Dx Heiter bis wolkig	160
3D-Voodoo-Karte parallel betreiben Leider verloren	161
Test: Soundblaster AWE 64 Value Gut bei Stimme	162
Technik Treff	190

Rubriken

CD-ROM Inhalt	8
Editorial	5
Finale	200
Notlines	193
Impressum	76
Inserentenverzeichnis	197
Kid Paddle Comic	198
Leserbriefe	194
PC Player Index	81
PC Player persönlich	78
So werden wir	80
Vorschau	199

Spieler-Tests

688(D) Hunter/Killer	150
Betrayal in Antara	146
Carmageddon	126
Crazy Gravity	144
D.O.G.	140
Evidence	155
Formula Karts	141
Hardcore 4x4	142
Industriegigant, Der	152
Little Big Adventure 2	82
Lords of the Realms 2 - Siege Pack	148
Machine Hunter	128
Meat Puppet	130
Microsoft Puzzle Collection	145
Monster Trucks	143
No Respect	131
Pete Sampras Tennis '97	136
Power Rangers Zee	135
Q.A.D.	132
Quiver	134
Seafight	149
Sean Dundee's World Club Football	122
Shrak	124
Wet	154
Worldwide Soccer PC	138

Software

Keine Panik: DOS neben Windows 95 installieren Zurück zur Vernunft	164
Bizarre Anwendung: Das Enneagramm	166
Das Surfbrett	167
Test: Speed Commander	168
Die Alternative	168
Shareware: Paint Shop Pro 4.1 Der Pinselladen	169
Hall of Fame: Megapak 5	156
Shellshock	157
Buried in Time	157



Der »IF-22
Raptor« von
Interactive Magic auf
seinem Jungfliegflug.

28



Exklusiv, die zweite:
Die Panzer-Simu-
lation »Armored
Fist 2« rollt an.

26



SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie **START**. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spieler-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.

Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.com. Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

VIRTUELLE KÜKEN

Was hat immer Hunger, fliegt, wenn es Zuwendung braucht, und paßt spielend in die hohle Hand eines Sechsjährigen? Richtig: Die »Tamagotchi«, der Spielwahnnsinn aus Japan, hat auch die PC-Player-Redaktion ereilt. Zwei dieser putzigen virtuellen Lebewesen legten in letzter Zeit unsere Redaktion lahm. Andrea wurde schon um vier Uhr in der Früh aus dem Bett genervt und konnte sich gerade noch von einem virtuellen Mord zurückreißen. Das gab natürlich Stoff für unsere Multimedia-Leserbriefe.

Auch in anderer Hinsicht bekam die Redaktion Zuwachs: Kameramann Kjersten hat endlich kurz vor unseren Dreharbeiten sein mehrere tausend Mark teures Spielzeug bekommen – sprich eine nagelneue Sony-Digitalkamera. Die mußte er natürlich sofort ausprobieren, und so manche peinliche Situation hat er in den folgenden Tagen digital gebannt. Eines dieser Ergebnisse sehen Sie am Schluß der Multimedia-Leserbriefen dieser Ausgabe. Viel Spaß mit der gesamten CD wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch



Klassiker her mit euch: Auf dieser CD halten wir für Sie die Vollversion von »Capitalism« parat. Das Spiel installieren Sie entweder über unser DOS oder über das Windows-Menü.



Die Programme der CD installieren Sie wie in jedem Monat über unsere komfortablen Menü-Systeme für MS-DOS und Windows. Unter DOS geben Sie dazu bitte »START« ein; unter Windows führen Sie einfach das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis der CD aus.

Vollversion

Capitalism
Handbuch

\\BONUS\CAPITAL\SPIEL
\\BONUS\CAPITAL\HANDBUCH

Spielbare Demos

Atomic Bomberman (Windows 95, keine Installation notwendig)	\\DEMOS\BOMBMAN\BM95DEMO.EXE
Dark Colony (Windows 95, 27 MB)	\\DEMOS\ DARKCOLO\SETUP.EXE
Extreme Assault; neue Demo (MS-DOS, 25 MB)	\\DEMOS\EXTREME\GO.BAT
Microsoft Puzzle Collection (Windows 95, 6 MB)	\\DEMOS\PUZZCON\MSPUZZLE.EXE
Moto Racer (Windows 95, 39 MB)	\\DEMOS\MOTORACE\SETUP.EXE
Need for Speed 2 (Windows 95, 23 MB)	\\DEMOS\NFS2\NFS2DEMO.EXE
Sean Dundee's World Club Football (Windows 95, 27 MB)	\\DEMOS\SEANDUN\SETUP.EXE
X-Men: Children of the Atom (MS-DOS, 11 MB)	\\DEMOS\XMEN\GO.BAT
X-Wing vs. TIE Fighter (Windows 95, 12 MB)	\\DEMOS\X_VS_TIE\XVTDemo.EXE

Videos

Multimedia Leserbrief
Preview: Antons 2
Preview: Monkey Island 3
Trailer: Hexen 2
Trailer: Beasts & Bumpkins

6:20
3:16
2:56
0:42
2:11

Patches

Diablo (Patch auf Version 1.02)
Earth 2140 (Patch auf Version 1.24; deutsch)
Formel 1 (Cyrix-Patch für 3Dfx-Voodoo)
Formel 1 (Cyrix-Patch für Rendition-Veritec)
Grand Prix Manager 2 (Patch auf Version 1.02)
Interstate 76 (Patch auf Version 1.08)
Jettfighter 3 (Patch für 3Dfx-Voodoo/MMX)
Jettfighter 3 (Patch für 3Dfx-Voodoo/MMX; V2.0)

DIABLO
EARTH
FORMEL1.3DF
FORMEL1.REN
GRANDPRX
INTER
JET3_1.3DF
JET3_2.3DF

Tips & Tricks All Tips Selected Customize...

Online tips to discover the new features of Microsoft Word 2003

Icon	Summary	Author	Date	Act
1	Discover the new Ribbon	Microsoft	11/01/2003	Learn more
2	Discover the new Quick Launch	Microsoft	11/01/2003	Learn more
3	Discover the new Task Pane	Microsoft	11/01/2003	Learn more
4	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
5	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
6	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
7	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
8	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
9	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
10	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
11	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
12	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
13	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
14	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more
15	Discover the new Office Assistant	Microsoft	11/01/2003	Learn more



Wußten Sie eigentlich, daß mit unserer Spiele-Datenbank »Daten-Player Deluxe« auch eine Liste aller jemals veröffentlichten Spielsets frei Haus mitgeliefert wird? Nein? Dann klicken Sie im DatenPlayer einfach mal auf die »Tips«-Taste. Zu dem jeweils gewählten Spiel sucht das Programm die Veröffentlichungsdaten der zugehörigen Tips heraus und präsentiert diese in einer Tabelle. Das funktioniert natürlich nur, wenn wir zu dem entsprechenden Spiel schon mal eine Spielhilfe abgedruckt haben.



◀ Lange hat es gedauert, jetzt ist die Demo da: In X-Wing vs. TIE Fighter heizen Sie wahlweise dem Imperium oder der Allianz gehörig ein.



CHLANTSCHIEFFES

Track 2: Soundkarte »Soundblaster AWE 64 Value«

5:42

POD

Neues Auto »Adeo«
 Neue Auto »Adeo« (Für 3Dfx-Karten)
 CD-Patch-Programm
 Neue Strecke »Magnetic«
 Neue Strecke »Magnetic« (Für 3Dfx-Karten)
 Neue Strecke »West«
 Neue Strecke »West« (Für 3Dfx-Karten)

POD\ADEO
POD\ADEO.3DF
POD\CDPATCH
POD\MAGNETIC
POD\MAGNETIC.3DF
POD\WEST
POD\WEST.3DF

Bench (3D-Benchmark für MS-DOS)	PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	PROGRAMM\DCCT4PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVE)	PROGRAMM\SD053a
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (v 2.03 für Windows 95)	PROGRAMM\PCPD3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	PROGRAMM\PCPBENCH
PXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	PROGRAMM\PICEM
Speed Commander 5 (Dateimanager für Windows 95)	PROGRAMM\SPEEDCOM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	PROGRAMM\VGABENCH

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank) \PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version) \PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber) \PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

**DIESEN MONAT
IN DEN MULTIMEDIA-
LESERBRIEFEN**

PC PLAYERS
Multimedia
Leserbrief



Leserfragen kompetent beantwortet. Die Redakteure Fisch und Austinat stellen sich unseren Lesern und zeigen obendrein anschauliche Videobeispiele (und bitte nicht alles so ernst nehmen).



Im Gespräch mit den Schöpfern von »The Curse of Monkey Island«

Reif für die Affeninsel!

Als im letzten Jahr die ersten Bilder des dritten Monkey-Island-Teils erschienen, gingen Freude und Sorge durch die Spielewelt. Freude über den lange überfälligen Nachfolger, Sorge darüber, nur ein comicartiges Light-Adventure präsentiert zu bekommen. Die kreativen Köpfe hinter Guybrush Threepwoods neuestem Streich erzählen uns, was sie sich für »The Curse of Monkey Island« ausgedacht haben.

Es ist ziemlich selten, daß über einen Lieblingspiel so wie über einen Lieblingsfilm gesprochen wird – selten erzählt man sich »klassische« Szenen, spielt die besten Gags mit ein paar Leuten nach oder diskutiert leidenschaftlich über die Hauptfiguren und deren Schicksale. Die »Monkey Island«-Abenteuer von LucasArts gehören zu der ganz kleinen Zahl von Titeln, bei denen das doch der Fall ist.

Der erste Teil der Serie erschien in den alten 386er-Tagen, in denen der PC als Spieleplattform noch in den Kinderschuhen steckte. Besonders beeindruckend war dabei nicht nur das intuitiv zu bedienende Interface. Viel mehr begeisterte die Tiefe und der abgedrehte Humor der brillant ausgetüftelten Spielgeschichte. Personen wie Stan, der Gebrauchtcliffhändler, Szenen wie die Beleidigungs-Duelle oder das erste Zusammentreffen von Held Guybrush Threepwood mit seiner späteren Liebe Elaine Marley blieben lange im Gedächtnis. Und das selbst dann, wenn Endgegner oder Geheimräume aus anderen Spielen schon lange in Vergessenheit geraten sind. »LeChuck's Revenge« legte, anders als die meisten Nachfolger, noch mal eins drauf: Es war nichtlinear, surreal und absolut begeisternd. Der Erfolg der Spiele hängt von Menschen wie Jonathan Ackley und Larry Ahern ab, beide Co-Projektleiter für den dritten Teil, »The Curse of Monkey Island«. Sie sind schon halbe LucasArts-Veteranen: Jonathan hat als Programmierer bei »Day of the Tentacle«, »Full Throttle« und »The Dig« mitgearbeitet, Larry war Animator bei Monkey Island 2 und wurde dann zum Leitenden Animator für Day of the Tentacle und Full Throt-

tle befördert. Wir trafen uns mit den beiden und versuchten, so viel wie nur möglich über The Curse of Monkey Island aus ihnen herauszukitzeln.

DE MORTEN: Was denkt Ihr, wie sehr haben sich die Adventures von LucasArts verändert, seit Ihr beide mit von der Partie seid?

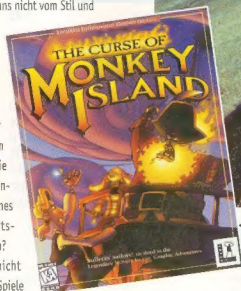
JONATHAN ACKLEY: Na, die Grafik ist besser geworden! Ernsthaft, was wir mit Curse of Monkey Island versuchen, ist eine Reaktion auf diese deutliche Veränderung: Wir wollen ein Spiel mit wirklich tiefem Gameplay. Zuletzt sind die Adventures doch eher kürzer geworden. Nehmen wir Full Throttle: Die wahren Highlights waren dabei doch die coolen Zwischensequenzen. Unser Ziel ist es, diesen Stauraum-Faktor und die Tiefe von Monkey Island 2 oder Indiana Jones 4 zu kombinieren. Wir wollen damit ganz bewußt einen Schritt zurückgehen. Zum einen, weil es eine Fortsetzung ist, zum anderen, weil wir uns nicht vom Stil und Spielwitz entfernen wollen, der entscheidend zum Erfolg der ersten beiden Teile beigetragen hat.

DE MORTEN: Macht Ihr Euch dann trotzdem keine Sorgen, daß die grafischen Verbesserungen etwas vom Flair eines typischen LucasArts-Adventures wegnehmen?

JONATHAN: Ich bin nicht ganz sicher, ob alle Spiele dieses Flair gehabt haben. Full Throttle war zum Beispiel ein ziemlich gutes Spiel, aber mir persönlich war es entschieden zu kurz.

LARRY AHERN: Und es fehlten viele der kleinen Details, die entscheidend zur Atmosphäre beitragen.

JONATHAN: Weißt Du, ein Adventure beginnt dann frustrierend zu sein, wenn die Spieler vor die symbolische Mauer laufen und es dort nichts Lustiges oder Interessantes zu tun gibt. In jedem Adventure entsteht früher oder später so ein Moment, das liegt in der Natur des Genres. Die Puzzles sollen schließlich schön knackig sein. Dennoch wollten wir eine vielfältige und



Ein erster Grafikentwurf für die Monkey-Island-Schachtel – ob die fertige Packung allerdings so aussieht, ist noch ungewiß.

interaktive Umgebung schaffen – wenn ein Spieler gegen eine Wand rennt, wird er wenigstens gut unterhalten, während er nach einem Durchgang sucht.

DE MORTEN: Woher kamen die Ideen für Curse?

LARRY: Als wir mit dem Puzzledesign für das Spiel begonnen haben, wußten wir, daß wir mehr »Piraten-Situationen« haben wollten. Der Spieler sollte endlich einmal eine Kanone auf ein anderes Boot abfeuern können, mehr Schwertkämpfe oder etwas ähnliches durchstehen. Dinge, die wir in den ersten beiden Teilen aufgrund technischer Begrenzungen nicht umsetzen konnten. So kamen wir dann schon auf ein paar Rätsel.



Etwas für Monkey-Island-Experten:
Larry Ahern, Jonathan Ackley
(rechts) und ein gelber Hydrant.

Wenn wir selbst ein gutes Spiel herausbringen, werden es die Leute auch kaufen und Spaß daran haben – obwohl es ein wirklich anderes Genre ist.

PC PLAYER: Am Ende von Monkey Island 2 wurde es etwas bizarr: Guybrush wacht auf einem Jahrmarkt wieder auf, und es scheint, daß das ganze bisherige Abenteuer nur ein Traum gewesen ist. Wird die Situation aufgeklärt, oder geht es kommentarlos zurück in die Welt des ersten Teils?

LARRY: Wir kümmern uns um das alles, aber es hat uns auf jeden Fall graue Haare bei den ersten Spielentwürfen verpaßt. Wir dachten: O.k., wir wollen das Ende des zweiten Teils auf keinen Fall ignorieren, aber die Situation dort ist etwas verzwick. Ich will nicht zuviel verraten, aber der Anfang von Curse sieht so aus, daß Guybrush nicht ganz genau weiß, was mit ihm passiert ist. Zu Beginn denkt er, es hängt alles mit einer Art Voodoo-Fluch zusammen, aber wenn sich die Geschichte im weiteren Verlauf dann langsam entfaltet, erkennt Guybrush Stück für Stück, was mit ihm geschehen ist.

JONATHAN: Wir waren uns klar, daß die Fans des zweiten Teils uns hassen würden, wenn wir das Ende nicht erklären. Wir wußten aber auch, daß es Tausende und Abertausende von Leuten gibt, die Monkey Island 2 nicht kennen, aber den dritten Teil spielen werden – die wollen wir natürlich ebenfalls mit der Geschichte fesseln. Konsequenterweise gibt es also die Hintergrundinformationen, wenn sie darüber etwas wissen wollen, aber die Spieler werden die Gesprächsfäden nicht verfolgen müssen, wenn sie daran kein Interesse haben.

LARRY: Es gibt einen weiteren Grund für diesen kleinen Zeitsprung. Wir wollten Curse nicht mit »Hey, du hast ein Piratenspiel gekauft, aber los geht es auf einem Jahrmarkt« beginnen. Zunächst springt der Spieler kopfüber in ein großes Piratenabenteuer, später findet sich dann alles Weitere.

PC PLAYER: In den Monkey-Island-Spielen gab es großartige Szenen und ein paar brillante Charaktere. Welche davon sind eure Favoriten?

LARRY: Mir gefallen die Piraten in der Scum Bar, die einem die drei Prüfungen auferlegen. Die waren ziemlich cool. Oder Meathook, der war auch nicht übel.

JONATHAN: Ich mag den Beleidigungs-Schwertkampfs und Stan war einer meiner Favoriten.

PC PLAYER: Wird er wieder mitspielen?

JONATHAN: Hmm, das können wir euch nicht verraten. Das ist streng geheim, aber eins ist sicher: Einige der alten Bekannten sind wieder mit dabei.

PC PLAYER: Anscheinend gibt es auch jede Menge neuer Figuren. Wie seid Ihr auf die gekommen?

JONATHAN: Wir hatten ein paar allgemeine Ideen für Charaktere, die wir gerne sehen wollten, aber die uns noch nie in einem Adventure begegnet sind. Als zweites hatten wir im Hinterkopf, die Rätsel an exotischen und interessanten Schauplätzen einzubauen und haben uns dann Gestalten ausgedacht, die diese Plätze bevölkern könnten.

LARRY: Es gibt beispielsweise einen Piraten-Friseursalon namens »The Barbary Coast« – Piraten als Friseur, hey, das ist ziemlich lustig.

PC PLAYER: Beim Spielen der ersten beiden Teile bekommt man den Eindruck, daß das LucasArts-Team riesigen Spaß beim Zusammenbasteln der Abenteuer gehabt hat. Ist das noch immer so?

JONATHAN: Ja, auf alle Fälle. Es macht mir als Programmierer einfach einen Heidenspaß, wenn neue Grafiken und Animationen fertig sind, ich sie im Spiel sehe und sie mich zum Lachen bringen. Wenn das Spiel beendet ist, werden Larry und ich zwei Jahre daran gearbeitet haben, und ich dachte, daß das wären meine Lachmuskeln etwas ermüdet. Du denkst dir Gags aus, schreibst sie auf und meinst, daß die Pointe dich nicht mehr überraschen kann. Doch wenn dann die Figuren animiert sind oder ein bestimmter Soundeffekt in die Situation eingebaut worden ist, wird es unheimlich lebendig und ich fange wieder an zu grinsen.

LARRY: Gerade gestern haben wir eine Menge Gesichtsausdrücke eingebaut und damit begonnen, sie an Dialoge anzupassen, die wir schon tausendmal geles-

sen haben – plötzlich beginnt Guybrush zu schauspielern, und wir lachen uns schlapp ... (ra)



Guybrush Threepwood im Kreise seiner Lieben: Elaine Marley und Geisterpirat LeChuck sind wieder mit dabei.

JONATHAN: Uns hat die nichtlineare Struktur des ersten Teils sehr gut gefallen, insbesondere die drei Prüfungen auf Melée Island. In Curse haben wir daher zwei komplette Inseln mit drei beziehungsweise fünf Prüfungen. Wenn Du bei einer festhängst, kannst Du Dich an der nächsten versuchen, und wenn Du auch da steckenbleibst, gibt es eine weitere – man kann sich immer vor- und zurückbewegen und die Puzzles in fast jeder Reihenfolge lösen.

PC PLAYER: In den letzten Jahren waren die indizierten 3D-Shooter wie »Doom« oder »Quake« enorm erfolgreich – habt Ihr da keine Angst, daß die Spieler es hart finden werden, wieder zu denklasteren Titeln zurückzukehren?

JONATHAN: Ich glaube nicht. Ich denke, daß diese Action-Titel so populär sind, weil es gute Spiele sind.

The Curse of Monkey Island

Alle Mann an Deck!

Knarrende Deckplanken, flackern-de Petroleumlampen, der Geruch von Seetang und Rum – das ist der Stoff, aus dem Piratengeschichten gesponnen sind. Kein Seemannsgarn: »The Curse of Monkey Island«, der dritte Teil der erfolgreichen Abenteuerreihe, erscheint noch in diesem Herbst.

Sieben Jahre sind es nun schon her, daß tief in der Nacht schräge Piratenmelodien aus den PC-Piepsern der damaligen ATs und 386er ertönten. »The Secret of Monkey Island« eroberte die Herzen aller Adventure-Freunde im

Sturm, denn es präsentierte einen perfekten Mix aus abenteuerlicher Piratengeschichte, witzigen Sprüchen und einer Love-Story mit Hindernissen. Der Name Guybrush Threepwood läßt noch heute nicht lange auf sich warten, wenn Computerspieler sich über ihren Lieblingshelden unterhalten. Zwei Jahre später gab es die ebenfalls sehr erfolgreiche Fortsetzung »LeChucks Reveng«, doch danach herrschte Funkstille in der Karibik. Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert verließ LucasArts und gründete seine eigene Firma Humongous Entertainment. Trotzdem nahm die bange Frage nach einem dritten Teil eine Spitzenposition nicht nur in unseren Leserbriefen ein. Ende 1996 ging ein Beben durch die Spielelandschaft: Wie ein Lauffeuer verbreitete

sich die Nachricht von »The Curse of Monkey Island«, das schon seit einem Jahr in Entwicklung sei. Auch wenn die Comic-Grafik zunächst ungewohnt wirkt, ist die Geschichte ganz vom alten Schlag.

Eigentlich wollte Guybrush seiner Flamme Elaine Marley nur einen goldenen Ring schenken – zu dumm, daß dieser aus einem verfluchten Piratenschatz stammt. Flugs verwandelt sich Miss Marley in eine Goldstatue. Prompt reißen sich einige Piraten das Standbild unter den Nagel, und so hat Guybrush gleich drei Dinge zu tun: Er muß ein Gegenmittel finden, das den Fluch rückgängig macht, dazu erst einmal Elaine wiederfinden und schließlich dafür sorgen, daß der Geisterpirat LeChuck sich nicht wieder in die Angelegenheit einmischt. Wie im ersten Teil gibt es wieder Duell. Zudem muß Guybrush beispielsweise mit dem Nachspielen einer Melodie auf der Gitarre brillieren. Running Gags wie »Ich verkaufe diese schönen Lederjacken aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« und alte Bekannte aus den Vorgängern halten Ihre Lachmuskeln in Schwung. Die farbenprächtigen Grafiken bestehen teilweise aus Bleistiftzeichnungen, die eingescannt und dann mit Malprogrammen einen wasser-



Hmmm – diese Totenschädel kommen mir irgendwie vertraut vor.



In dieser Actioneinlage versenken Sie alle Piratenboote.



Wie kommt Guybrush nur an Bord des gestrandeten Schiffes?

farbenen Anstrich bekommen haben. Manche Objekte wie ein Segelschiff wurden gar vor dem Einbau der Grafiken in einem 3D-Programm konstruiert. Natürlich ertönen wieder Reggae-Melodien, und erstmalig sprechen die Akteure. Parallel zur englischen Version soll eine komplett lokalisierte deutsche Fassung herauskommen, auf deren Komikgehalt wir schon jetzt gespannt sind. (ra)



Frankenstein jr.: Der kleine Pirat rehts im Bild erinnert an Igor alias Marty Feldman.



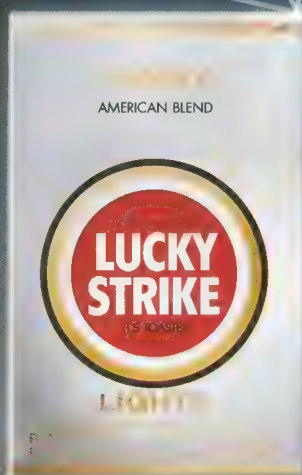
Die Grafik hat einen neuen Anstrich bekommen – beachten Sie die Spiegelungen im Wasser.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND – FACTS

- **Hersteller:** LucasArts
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Heißbegehrter Nachfolger zu einer der beliebtesten Abenteuergeschichten; neuer Look durch SVGA-Grafik und Sprecher für die Hauptpersonen.

Dunkel war's, die Lights schien
helle, als ein Auto blitzschnelle
langsam um die Packung fuhr.
Drinne saßen stehend Luckies,
schweigend ins Gespräch vertieft,
als ein aufgebrachter Raucher
„Das ist meine Packung!“ rief.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

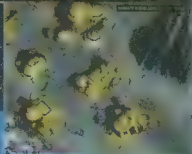
Im All ist die Macht unteilbar!



Sie sind der Schöpfer.
Aber werden Sie auch Herrscher
Ihrer Schöpfung bleiben?

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum

Es lohnt sich, Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie anzusehen. Sie werden mit verschiedenen Vektoren konfrontiert, während Sie die verschiedenen Ebenen und die verschiedenen Schichten der Kolonie konfrontieren.



So wenig Zeit - und soviel zu tun

Und für welche Spielweise? Der Modus (Solo oder Multiplayer) ist Modus. IAN wird die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch die Zeit zum Überleben!



Kostenloser Sierra Katalog CD-ROM

Sierra Coktel Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name :

Vorname :

Geht :

PLZ/Ort :



SIERRA

<http://www.sierra.de>

Besuch bei Interplay

Interplay™

BY GAMERS.
FOR GAMERS.

»Von Spielern – für Spieler« – so lautet seit 14 Jahren der Wahlspruch von Interplay, die mit »The Bard's Tale« Geschichte geschrieben haben. Im Anschluß an die E3 warfen wir im Firmenhauptquartier in Irvine, Kalifornien, einen Blick auf die zukünftigen Titel.

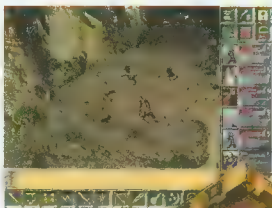
Wenn auch Interplays Stand auf der E3 eher bescheiden anmutete – die Firmenräume im kalifornischen Irvine waren zuletzt arg klein für die vielen verschiedenen Designteams. So ging es kurzerhand ein paar Straßen weiter in einen gut dreimal so großen Gebäudekomplex. Hier trafen wir auch Guido Henkel (Ex Attila, »Das schwarze Auge«), der bei Interplay als Produzent an Bord ging. Über seine Projekte wollte er aber noch nichts verraten.

Da dieses Heft durch den E3-Bericht aus allen Nähten platzt, jenseits bitte nähere Informationen zu den Titeln »Star Trek: The Secret of Vulcan Fury«, »Descent to Undermountain«, »Blade of the Sword« und »Power Boat« in der Ausgabe 8/97. Gleiches gilt für »Starfleet: Academy«, dessen Chefprogrammierer Rusty Buchert mit Hochdruck an der Action-Simulation arbeitet. Über David Perrys Firma Shiny Entertainment, deren Spiele wie »MDK« oder »Earthworm Jim« auch in Deutschland große Erfolge feierten, berichten wir in der nächsten

PC Player, in der Sie auch einen Test von »Fallout«, der post-apokalyptischen Mischung aus »Wasteland« und »Diablo«, finden. »Atomic Bomberman« und »Watersword« konnten es ebenfalls in den Testteil der kommenden Ausgabe schaffen. Für 1998 angekündigt sind das Rennspiel »Crime Killers« und das Jump-and-run »Earthworm Jim 3D«. Beide werden zunächst für die PlayStation beziehungsweise das Nintendo 64 entwickelt, erscheinen dann aber auch für den PC.

Baldur's Gate

Ein sehr vielversprechender Titel kommt aus dem kanadischen Haus BioWare. Drei praktizierende Ärzte gründeten das Team, das schon für das Action-Spektakel »Shattered Steel« verantwortlich zeichnete. Am Nachfolger wird übrigens schon fleißig programmiert, erzählt uns Ray Muzyka von BioWare. »Baldur's Gate« ist ein Rollenspiel, der AD&D-Verborgenen-Reich-Spielwelt. Als Waisenjunge starten Sie in der Stadt Candlekeep an der Schwertküste und sollen herausfinden, warum im ganzen Land eine Eisenknappheit herrscht. Sie wandern durch eine nicht-lineare Spielwelt, während die Geschichte, ähnlich wie in »Betrayal at Krondor«, kapitelsweise weitererzählt wird. Dabei gibt es immer wieder kleine Unteraufgaben zu lösen. Währenddessen können sich Ihnen andere Recken



Unsere tapferen Recken geraten an der Schwertküste in einen Hinterhalt. (Baldur's Gate)

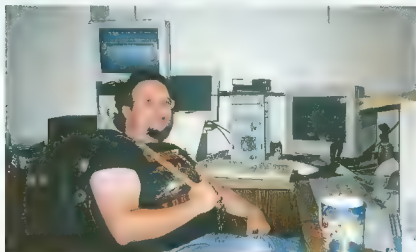
Die Lichtwürfe in den Häusern sollen in Echtzeit hin- und herflackern. (Baldur's Gate)

anschlüssen. Das zu erforschende Gebiet ist sehr groß – es kann bis zu 20 Minuten dauern, von der oberen bis zur unteren Grenze des Landes zu gelangen. Typisches blindes Monstermetzeln wird es selten geben – statt dessen treffen Sie Entscheidungen, die sich mit ihren Auswirkungen nicht von vornherein in richtig oder falsch einteilen lassen. Die Kampfhandlungen der Recken sind übrigens auch per Skript programmierbar, doch normalerweise sollte die elegante Bedienungsfläche mit ihrer schön gezeichneten isometrischen Grafik völlig ausreichen. Gegen Ende des Jahres erwartet die Schwertküste Ihren Besuch.

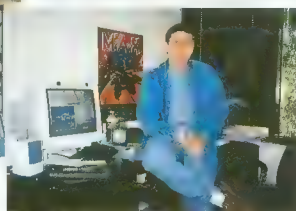
M.A.X. 2

Ali Atabek und sein Team knoben zur Zeit an der Fortsetzung des Strategiespiels »M.A.X.«. Ali dazu: »Wir

natten bei der Entwicklung des ersten Teils ein Spiel im Kopf, das wie Schnach funktioniert: Ohne Tricks und nach einem strengen Regelwerk, das die Dinge nicht dem Zufall überläßt. Witzigerweise haben uns viele Leute



Rusty Buchert, hier mit einer kleinen Motivationshilfe, sitzt seit vier Jahren an Starfleet: Academy.



Er ist offen für jede gute Anregung: Ali Atabek, Schöpfer der Strategiespiele M.A.X. und M.A.X. 2.

Du siehst
die Alpha-Wellen
der gegnerischen

Abwehr. Du hörst
die statische Entladung des Marschfräsen.

Du riechst die atomarschwangerte Luft, von der es noch nicht viel gibt.

Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Festkörperlaser.

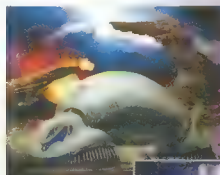
Du spürst die Gefahr des feindlichen

Einheitsverbandes. **Deine Strategie**
entscheidet über **Sieg** oder
totale Vernichtung.

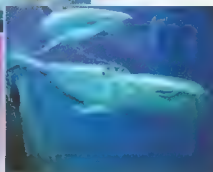
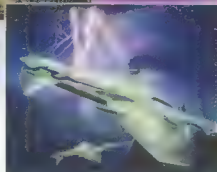
TOTAL ANNIHILATION

USE YOUR SENSES





Deutlich zu erkennen: Die organische Beschaffenheit der neuen außerirdischen Fahrzeuge. (M.A.X. 2)



Of Light and Darkness

David Riorden, der schon mit Ken Goldstein (heute bei Bundesoft) mit dem legendären Soft-

warehaus Cinemaware

(»Defender of the Crown«)

Geschichte geschrieben hat,

erklärt, daß die Handlung von

»Of Light and Darkness« sich

etwas Joer die Kutschzeit-

schriften Lustig macht, die in

den USA an jeder Supermark-

te herumliegen. Sie greift

die Hysterie und die Spekula-

tionen um den Jahrtausend-

wechsel auf und befördert Sie

in die Zukunft. Das siebte Jahr-

tausend stent kurz bevor, und

Sie müssen im Grafik-Adventü-

re dafür sorgen, daß die Mäch-

te des Lichts über die Gewalten

der Finsternis den Sieg davontragen. Um die sieben

Apokalypsen zu stoppen, gilt es, zahlreiche Rätsel im

»Myst«-Gewand zu lösen und verlorene Seen zu erret-

ten. Zehn verschiedene Spielansätze warten theore-

tisch auf Sie – je nachdem, wie

viele Seen Sie ab Herbst '97

befreien. Die Grafik wird vom

bekannten französischen

Künstler Gil Bruehl mitgestal-

tet, die Rätsel sollen charak-

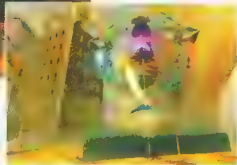
terorientiert sein und sich des-

wegen vom Verschiebepuzzle

Einer abheben.

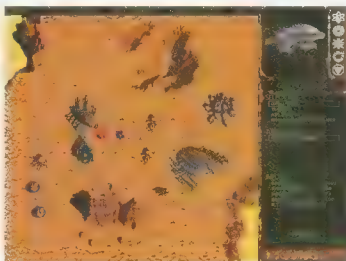


Augenschmaus und bizarre Story: In Of Light and Darkness müssen Sie verlorene Seen befreien.



Dead Space

Keine Spielefirma ohne einen Echtzeit-Strategietitel, da macht auch »Dead Space« keine Ausnahme. Produzent Ryan Rucinski sieht das Programm als direkten Konkurrenten zu »Starcraft« von Blizzard. Sechs Rassen, neun verschiedene Schiffsklassen und über 150 Technologien sollen auch dem Hardcore-Strategen genug Futter für lange Winterabende bieten. Auch, wenn ein Mehrspielermodus dabei ist: Dead Space wird primär für den Einzelspieler entworfen. Dabei wimmelte die Grafik vor witzigen Details wie Beibooten, die großen Schiffen auf der Planetenoberfläche entfliehen, oder Sanddünen, die sich animiert über den Kartenausschnitt winden. Ein Wechsel zwischen der »SimCity«-inspirierten Boonensicht und der All-Perspektive ist ohne weiteres möglich – Sie müssen nicht erst eine Weltraumschlacht gewinnen, bevor Sie auf einen



Dead Space: Interplays Echtzeit-Strategietitel soll Starcraft das Wasser abgraben.

Planeten umschalten können. Dead Space ist für '98 gepakt. Später sollen übrigens neue Rassen aus einer Art Add-on erscheinen.

Free Space

Es klingt fast wie der Vorgänger, nur mit diesem aber nur den Weltraum gemeinsam. »Free Space« ist eine gar nicht mal schlechte Mischung aus »Wing Commander« und »TIE Fighter«. Sie gehen darin mit feindlichen Außerirdischen eine Zweckgemeinschaft ein, da Sie beide von noch mächtigeren Aliens bedroht werden. Ihre rund 40 Missionen fliegen Sie linear in einem Missionsbaum ab – bisherige Erfolge haben also Auswirkungen auf Ihre zukünftigen Einsätze. Ihre Flügelmänner sollten Sie nicht außer acht lassen – oft gibt es ohne die kein Weiterkommen. 3D-Grafikarten werden unterstützt, aber kein Direct 3D – das ist ein ziemlicher Alptraum«, stöhnt Jim Boone vom Free-Space-Team. Erst ab Sommer '98 geht die Jagd auf die außerirdischen Aggressoren los. (ra)

BALD IST STICHTAG



KINDER-
KEEPER



WAS LANGE WART
WIRD ENDLICH
BOSE.

PC CD-ROM

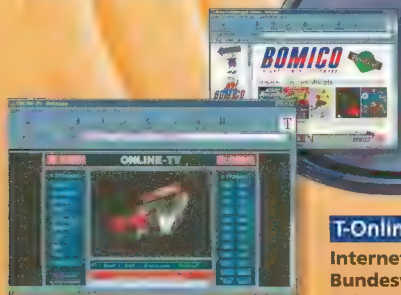
PC CD-ROM

A Namco Game



Gratis: Ihr Soforteinstieg T-Online inkl. Freieinwahl

Jetzt sofort in T-Online einsteigen!
Titel-CD einlegen, online anmelden
und durchstarten mit
T-Online und Internet!

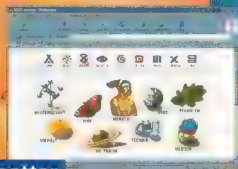


T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig!
Bundesweit zum Citytarif!
Bei nur 8,- DM monatlichem
Grundentgelt!

T-Online jetzt schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten
dank neuer Netzstruktur! Bis zu
33.600 bit/s flächendeckend!
Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s.



T-Online ist internetter

Sensationell komfortabler
Internet-Zugang – und mehr:
z. B. echtes Onlinebanking und
das größte deutschsprachige
Online-Angebot!

T-Online ist vielfältiger

Wechseln Sie nach Lust und Laune ein-
fach zwischen nationalen und interna-
tionalen Online-Welten, entdecken Sie
Unzähliges zu allen Themen des Lebens,
und lassen Sie sich einfach vom Sinn
und Unsinn dieses atemberaubenden
Mediums verführen.



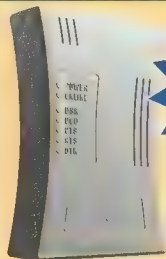
ieg in eiten auf der Heft-CD!

T...Online.

Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie mit der speziellen Sofortanmeldesoftware in wenigen Minuten die ganze Welt des Internet und mehr erkunden. Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,- DM Freieinheiten für T-Online auf der Titel-CD für Ihren Sofort-Einstieg:** Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.
- **10 Tage keine Grundgebühr.**
- **Sie sparen 50,- DM Anmeldeentgelt!**
- **Die neue T-Online-Software für die schnellen Zugänge (33.600 bit/s) erhalten Sie kostenlos nach Ihrer Anmeldung!**

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Modem + Modempaket inkl. Software
169,- DM

Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist der ideale Partner für Ihren Multimedia-PCI Für Windows. Die mitgelieferte baloon-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1.4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. Lieferumfang: Komplettssoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettssoftware: 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed Schnittstelle

24h Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

T...Online.

Bestellcoupon: Modem inkl. Gratis-Software

Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettssoftware für Windows zu (Best.Nr.: 5866).

Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem Komplettspaket Skyconnect 33.600 inklusive Software für nur 169,- DM (für Windows, Best. Nr. 4505).

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich

mit beiliegendem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (Bitte Anschriftpartnern angeben)

Karte, Hausnummer (oder Postfach)

P.O. Box

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anrufbeantworter sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! 1 Online & Internet“ für nur 2,60 DM pro Monat (Bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht)

Ich beauftrage und bestätige, daß die 1&1 Direkt GmbH mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsleistung und mein persönliches Kennwort erhält ich schnellstmöglich per E-Mail. Die Vertragsüberprüfung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preisen der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom AG. Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preistabelle monatlich 3,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das obige Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.



Datum

Unterschrift

Kennziffer: 002 997G

Wenn Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es per Telefon: 01 80/5 67 28 28 oder schicken Sie den Coupon an:

**1&1 Direkt GmbH
Egendorfer Str. 57
56410 Montabaur**

1&1

Im Gespräch mit Louis Castle

Lichtspiele

Westwoods Vizepräsident Louis Castle nahm sich auf der Atlanta-Messe E3 Zeit für uns, um einige Fragen zur Entwicklung von »Blade Runner« zu beantworten.

Vor etwas mehr als einem Jahr war in PC Player schon einmal die Rede von »Bladerunner«. Die erstmalige Vorstellung des Titels in einem separaten Raum des – ohnehin nur mit Einladung betretbaren – Standes von Virgin war einer der Höhepunkte der Messe. Louis Castle, Firmengründer und Vizepräsident von Westwood, beantwortete Fragen zum neuen Grafik-Adventure.

PC PLAYER: Wie lange arbeitet ihr bereits an Bladerunner?

Wir haben im Februar 1995 begonnen. Die Arbeiten an der Technologie, die wir Euch heute hier gezeigt haben, mit Ausnahme der speziellen Lichteffekte, laufen seit Oktober desselben Jahres. Am Motion-capturing und dem Licht haben wir seit etwa November vergangenen Jahres bis vor kurzem noch gefeilt.

PC PLAYER: Die Grafik bringt die Atmosphäre wirklich beeindruckend rüber. Welcher Technikaufwand steckt dahinter?

Wir sind völlig anders an die Sache herangegangen. Wir haben das Blickfeld der Kamera nicht als eine Fläche behandelt, sondern als Volumen. So konn-



Louis Castle erläutert ausführlich das neue Westwood-Adventure Bladerunner.

Hauptdarsteller von Szenario zu Szenario. Das bewirkt eine sehr wirkungsreiche Umgebung und starke Kontinuität in den Aktionen.

PC PLAYER: Anfangs war von etwa 20 Charakteren die Rede, wieviele sind es nun geworden?

Es gibt über 100 Personen im Spiel, die mittels Motion-capturing eingebunden wurden. Jeder Charakter besteht aus bis zu 32.000 Polygonen, um ein Maximum an naturgetreuer Darstellung herauszuholen.

PC PLAYER: Wieviele Polygone werden bewegt?

Wenn ich von ungefähr zwei Millionen spreche, dann glaubt ihr mir das wahrscheinlich nicht. Deshalb sage ich rund 700.000 bis 800.000 und lasse dabei die Hintergrundgrafik völlig unberücksichtigt. Oft werde ich auch gefragt, ob wir nun 20 oder 25 Lichtquellen haben. Die Antwort müsste lauten, daß wir eigentlich fast unbegrenzt viele setzen können. Es wäre natürlich super, wenn 3Dfx-Voodoo-Grafikkarten Pixel genauso gut schieben könnten wie Polygone. Was wirklich toll wird, ist die AGP von Intel, die Bildaten wie in einer Pipeline schieben kann. Eine Sache, die ich am Motion-capturing übrigens immer am meisten gehaßt habe, ist die Tatsache, daß es theoretisch von der menschlichen Bewegung nicht zu unterscheiden sein dürfte. Aber irgendwas ging doch immer verloren. Nun haben wir unsere eigene Software geschrie-

ben, und ich muß ganz ehrlich sagen, daß ich vorher nie richtig verstanden hatte, wie schwer die Vorgehensweise wirklich ist. Das habe ich erst erkannt, als wir uns selbst daran gemacht haben (lacht). Wir setzen aber kein Motion-capturing bei den Gesichtern der Figuren ein, da wir es als unbefriedigend empfanden. Bei den Gesichtern handelt es sich mehr um Modellieren als um etwas anderes. Das erste Problem bei der Computerdarstellung menschlicher Haut ergibt sich dadurch, daß die Leute sie wie eine undurchlässige Oberfläche behandeln. Die Jungs, die mit Spezialeffekten arbeiten, verwenden hingegen teilweise durchlässige Materialien und legen diverse Schichten über-

„ Eine entfesselte Kamera, das wirklich einzigartig

ten wir Objekte in diesem Raum platzieren. In herkömmlichen Adventures folgt die Kamera normalerweise nicht der Spielfigur. Dadurch, daß wir das Ganze als ein Volumen behandeln, können wir so viele Lichtquellen setzen, wie wir wollen. Eine entfesselte Kamera, die dem Helden folgt, ist etwas, das wirklich einzigartig in diesem Genre ist. Eines 3D! Die Spielfigur kann zum Beispiel wirklich durch Nebelschwaden hindurch gehen oder muß um Gegenstände, die im Weg stehen, herum laufen. Sie kann sich schnell und langsam bewegen, umdrehen, also in jede Richtung gehen. Die Kamerabewegungen sind völlig frei und folgen dem



einander, um so den unterschiedlichen Helligkeitswerten der Haut Rechnung zu tragen. Aufgrund der Vielzahl von Einflüssen wie Lichteinfall, Bewegungsart und -richtung ist das ziemlich schwierig, aber die Ergebnisse werden zunehmend besser. Das zweite Problem bei der Darstellung von Haut ist die Elastizität. Wenn also das Gesicht einer Person punktwise für die Animation erfasst wird, bleibt so etwas wie die Geschmeidigkeit der Haut



Die verschiedenen Lichtquellen sind hier schon zu sehen.

auf der Strecke. Folglich sieht das Ergebnis nicht wie ein Mensch aus, sondern wie eine Art makabre Marionette. Der menschliche Körper ist im Vergleich dazu beim Capturing ungleich leichter zu handhaben, mit Ausnahme der Finger und bestimmter Bewegungen, die ein komputiertes Zusammenspiel zwischen Muskeln, Knochen und Bandern erfordern, da dann nur die Umrisse wiedergegeben werden, nicht aber die Dehnung und das Zusammenziehen von Haut und Muskelapparat.

PC PLAYER: Wie stark hält sich das Spiel an die Filmvorlage?

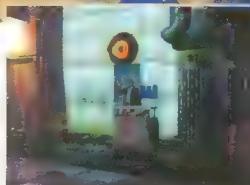
Das Spiel hält sich an den Film, was Umfeld und Atmosphäre angeht, in die der Spieler gerät. Im Verlauf der Story stößt er immer wieder auf Ereignisse aus dem Film. Aber er spielt nicht das Movie nach und verkörpert auch nicht Harrison Ford. Das heißt: Man kann mit fast allen Filmcharakteren sprechen, eine man sie tötet (lacht). Auch alle Tatorte sind zugänglich. Es gibt über 100 Locations. Allerdings läßt sich der Ablauf der Vorlage nicht ändern. Rutger Hauer ist also sprichwörtlich nicht totzukriegen. Der Spieler übernimmt für eine gewisse Zeit die Rolle Mc Coys. Dieser wird angeklagt, ein Replikant zu sein, und bekommt

die Anweisung, Replikanten zu töten. Das als Mc Coy steht es nun frei, diesem Auftrag nachzukommen oder nicht. Mc Coy muß niemandem umbringen, aber er wird es tun, um selbst am Leben zu bleiben. Es handelt sich mehr um eine Simulation als um das exakte Nachspielen einer Story, in der man bis zum Ende aktiven Hinweis für Hinweise nachgeht. Die Handlungen der Spielfigur beeinflussen das Schicksal der anderen Charaktere und umgekehrt. Es gibt viele verschiedene Alternativen, diversen Situationen zu begegnen, und nicht nur einen einzigen richtigen Weg, ein Ziel zu erreichen. Die Story besteht aus fünf Akten. Zu Beginn sieht sich der Spieler einem breiten Spektrum von Handlungsmöglichkeiten gegenüber. Je mehr

er sich dem Höhepunkt des jeweiligen Abschnitts nähert, desto mehr fokussiert sich das Geschehen, bis es zur entscheidenden Konfrontation kommt. Der momentane emotionale Zustand des Helden wird dabei sehr sorgfältig kontrolliert. Gleich, welchen Weg er gewählt hat, er wird sich nach dem erfolgreichen Abschluss des ersten Teiles auf jeden Fall gut fühlen – etwas verwirrt vielleicht, aber gut. Teil zwei hingegen bringt Frustration mit sich, während sich nach dem dritten ein sehr gutes Gefühl einstellt. Von den 15 Verdächtigen im Spiel sind zwei stets Replikanten. Der erste, der gejagt werden muß, und der Anführer. Bei allen anderen wird ihr Status per Zufallsgenerator bestimmt, so daß jedes neue Spiel demzufolge unter anderen Vorzeichen steht.

PC PLAYER: Was war für Euch das Wichtigste bei Eurer Arbeit an Blade Runner oder anderen Spielen?

Das Aufregendste daran war, daß wir eine neue Art von Spiel geschaffen haben. Wir versuchten immer, etwas zu machen, das völlig neu, eigenständig, einzigartig und beispielsweise wie »DragonStrike«, ein Spiel, das ich von einer ganzen Weile entworfen habe, und »Dune 2«, natürlich auch. Wir waren sehr häufig diejenigen, die eine völlig neue Herangehens-



Räumlichkeit ist keine Hexerei, oder doch?



Die düstere Stimmung des Films kommt optimal rüber.

weise ausprobiert haben. Wir wollten stets etwas Einzigartiges schaffen, das noch nicht dagewesen ist.

PC PLAYER: Kannst Du Dir vorstellen, ein gleichartiges Spiel zu einem anderen Film als Blade Runner zu produzieren?

Mein Ziel bei solchen Filmen ist es stets, herauszufinden, was diesen Film so besonders macht. Ich

„ Unser Anspruch und Ziel ist es,
 keit zu erreichen, also immer
 wieder neue Maßstäbe zu set
 „

»konnte einen Film so bearbeiten wie Blade Runner, aber ich wurde es nicht tun. Wenn ich eine Lizenz habe, achte ich immer darauf, was der Besonderheit dieses Films am nächsten kommt, welche Art der Bearbeitung ihm am meisten entspricht.

PC PLAYER: Ihr habt mit Euren Spielen sowohl im Strategiespielgenre als auch bei den Rollenspielen, und demnächst wohl auch im Bereich Action-Adventure, spektakuläre Auftritte. Könnte es als nächstes ein Hardcore-Actionspiel auf der Liste stehen?

Das einzige, worüber man sich bei neuen Spielen von Westwood sicher sein kann, ist, daß es sicher etwas ganz anderes als die vornehmen Produkte sein wird. Wir konnten natürlich jetzt tonnenweise Echtzeit Strategiespiele im Stil von »Command & Conquer« entwerfen, wir haben daran ja auch gerne gearbeitet. Was aber noch mehr Bedeutung für uns hat, ist der kreative Aspekt. Es wäre schade, das kreative Potential, das in unseren Jungs steckt, nur noch darauf zu verwenden und somit viel davon brachliegen zu lassen. Unser Anspruch und Ziel ist es, mit unseren Spielen Einzigartigkeit zu erreichen, also immer wieder neue Maßstäbe zu setzen.

PC PLAYER: Wir danken für das Gespräch. (ms)

Atmosphärischer geht es fast nicht: In den engen Straßen muß sich der Blade Runner hüten.

Revolution plaudert aus dem Nähkästchen

BAPHOMET'S FLUCH 2: DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

Mit »Baphomets Fluch« gelang dem britischen Programmiererteam Revolution '96 ein Riesenerfolg im Adventure-Genre. Wir besuchten Chefentwickler Charles Cecil, der einiges zum bald erscheinenden Nachfolger zu berichten hatte.

Um es vorweg zu nehmen: Mit dem fiktiven Tempel-Dämon Baphomet hat der zweite Teil, inhaltlich nichts mehr zu tun. Doch ansonsten erwarten Sie bekannte Figuren: George Stobbart mit Reporter-Freundin Nico sind erneut dabei, die Welt aus den Fängen des Bösen zu retten. Statt des Tempelritter-Mythos wählte das Team von der Irise, einen nicht weniger spannenden Hintergrund: die Maya-Kultur. Der berühmte Archäologe Professor Oubier entdeckt auf seinen Forschungen die Pyramide des platinfarbenen Maya-Gottes Tezcatlipoca. Die Übersetzung der Inschriften übertreffen noch seine schlimmsten Befürchtungen. Im Jahre 2012 soll, demnach dieser finstere Herrscher aus seinem steinernen Grab entfliehen und die Welt in eine finstere Apokalypse stürzen. Dummerweise bekommt davon der Drogenboß Karzac Wind und macht sich mit Feuereifer daran, den kommenden Gott auf seinem dunklen Weg zu unterstützen, um an der ewigen Finsternis zu profitieren. Einzige drei Onyx-Steine sind in der Lage, die unheimliche Macht zu besiegen: Gebündelt reflektieren sie die negative Energie des Tezcatlipoca und zerstören ihn endgültig.



George in Not: Man beachte den Transparenzeffekt in den Flammen.



Der Chefentwickler Charles Cecil ist Mitbegründer des seit '91 bestehenden Revolution-Teams.



Der Bösewicht am Reißbrett: Drogenboß Karzac.

Einer dieser Schutzsteine gerät zuflügeln in Nicos Hände und schon beginnt die wilde Jagd. Ihr zur Seite steht natürlich George, in dessen Rolle Sie schlüpfen.

Ziemlich rätselhafte Vorgehensweise

Lediglich ein Manko am ersten Teil von »Baphomets Fluch« stellten Tester und Spieler fest: Vereinzelt waren Dialoge schier unendlich und ermüdend, doch das wird im neuen Abenteuer von George Stobbart nicht mehr der Fall sein, unterstrichen Charles Cecil. So könne der Spieler davon ausgehen, daß die Dialoge im Vergleich zum Vorgänger halbiert würden, dafür warteten fast doppelt so viele Rätsel auf ihre Lösung. Besonderen Wert legte das Team erneut auf die komplexe und stets

aufregende Geschichte. Der Spannungsbogen zieht sich durch das gesamte Spiel. Sie bekommen nach und nach immer mehr Hinweise. Daß das Spiel wieder in Zeichentrick-Manier programmiert wurde, ist kein Zufall: Charles Cecil stellte fest, daß Revolution auch in Zukunft den gezeichneten Bildern treu bleiben wird. Die Phantasie der Programmierer und Spieler sei damit besser zu befriedigen als mit ruckelnden Videoproduktionen. Und tatsächlich brauchen sich die gestalterischen Fähigkeiten der britischen Programmierer nicht zu verstecken: Feinstes Parallax-Scrolling bringt Bewegung in die Umgebung. Eingebaute Transparenzeffekte beeinflussen den Hintergrund und die Figuren bei Rauch, Flammen oder durch Glas. Bereits Ende September soll das Adventure-Spektakel komplett in Deutsch über die Ladentische wandern; ein ausführlicher Testbericht folgt. (jb)



Alte Bekannte: Der Gendarm aus dem ersten Teil.

BAPHOMET'S FLUCH 2 – FACTS

- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Nachfolger eines der erfolgreichsten Grafik-Adventures des Jahres '96.

Besuch bei Novalogic

PACK' DEN TIGER IN DEN TANK

Im sonnigen Kalifornien präsentierte Novalogic den neuesten Beitrag zu ihrer »Art of War«-Reihe. Zum Simulationsobjekt passend fand sie in der entsprechenden Umgebung statt – einer ausgewachsenen Panzerkaserne.

Unter der glühenden Sommersonne ist die 40te Motorisierte Infanterie-Division der kalifornischen Nationalgarde in Fort Hunter (ligger, King City, den Ernstfall. Während die Soldaten schwitzen, nehmen wir die Gelegenheit wahr, amerikanisches Kriegsgeschehen wie den »Abrams«, den Hauptdarsteller in »Armored Fist 2« zu bestaunen und dem Entwicklungsteam einige Fragen zu stellen.

Die nächste Generation

Der erste Panzer-Simulator von Novalogic kam schon an den Kassen aus, auch in den Testberichten eher schlecht weg. Nun ließen sich die Designer um John Garcia, CEO der kalifornischen Simulationsprofs, einiges einfallen, um sich beim zweiten Versuch an die Spitze zu setzen. 35 Missionen stehen auf dem Programm, in denen Sie sich wacker schlagen müssen, wenn Sie in den geschichtsbetonen acht Kampagnen eine gute Figur machen wollen. Ihre Einsatzgebiete befinden sich in Afrika, im Mittleren Osten und natürlich in Südrussland. Sie haben die Wahl, drei der vier Stationen im »Abrams« zu bemannen – Fahrer, Schütze oder Kommandant. Dabei übernehmen Sie auf Wunsch

die Führung über bis zu 32 Fahrzeuge, was einer Kompanie aus acht Zügen entspricht; eine recht ansehnliche Streitmacht also. Diese Aufgabe erleichtern moderne Kommunikations- und Nachmittelsmittel wie das IVIS (Intervall-Identifikation System) und das CTV (Commanders Independent Thermal Viewer). Erstes sendet einen Laserstrahl zu einem Ziel und überträgt die daraus gewonnenen Daten zu letzterem. Durch eine Vernetzung dieser Geräte zwischen allen Tanks einer Einheit erhält der Zugsführer ein ziemlich genaues Bild der Situation.

Wenn nötig, fordert er Luftunterstützung an, die aus »A10 Warthog«-Flugzeugen und »AH64 Apache«-Hubschraubern besteht. Beides sind geflüchtete Panzerjäger und sollten in kurzer Zeit für Ruhe auf dem Schlachtfeld sorgen. Auf der Gegenseite machen Ihnen »T-80«-Tanks, »BMP«-Schützenpanzer oder »Hind«-Helikopter das Leben schwer. Um all dies in Szene zu setzen, bedienen sich die Programmierer des »Voxe 2«-Grafiksystems, in dem jeder Blickpunkt nicht zwei, sondern drei Werte zugewiesen bekommt. Im Vergleich zum Vorgänger liegt die Auflösung dabei kräftig zu: hatte die Original-Voxe, Space-Engine noch eine Horizontalauflösung von 160 Zeilen, sind es nun ganze 640. Wie gut das aussieht, war schon in »Comanche 3« zu bewundern. Damit der Rechner bei die-



▲ Der technische Berater Major Greg Smith und seine Lieblingsausgabe der PC Player.



▲ Auch Colonel Gerald P. Minetti, Kommandant der 40sten Motorisierten Infanterie-Division, liest PC Player.



John Garcia erläutert die wesentlichen Neuerungen und Vorzüge des Programms.

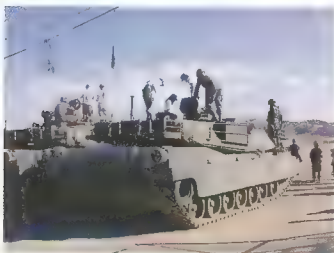


▲ Matt Jennings ist verantwortlich für das Missionsdesign von Armored Fist 2.

sen Datenmengen nicht völlig in die Knie geht, benutzen die Designer den

Assembler-Code, der schnellste Weg, den Prozessor zu programmieren. Allerdings steht zu befürchten, daß trotzdem eine starke CPU für einen flotten Bildschirm-aufbau vonnoten ist. Comanche 3 läßt grüßen. Aufgrund der Eigenheiten der Voxel-Technologie nutzen auch 3D-Beschleunigerkarten nichts.

Die nun in das Terrain eingesetzten Objekte bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen – transparenter Rauch erzeugt besonders gelungene Effekte. Auch die Akustik kommt nicht zu kurz: Alle Geräusche wurden vom lebenden Objekt digital aufgenommen und verarbeitet; die Bandbreite reicht von rasselnden Ketten über das Pfeifen des Gasturbinenmotors bis hin zu den Explosionen der 120-mm-Granaten. Rund 2000 Zeilen gesprochenen Textes sorgen bei der Funk- und sogar der internen Kommunikation für Abwechslung.



Die PR-Damen von Novalogic lassen sich den M1 erklären.

Zum Teil, sprechen Original-Tanker, wie sich die Besatzungen selbst nennen, die Kommentare. Über ein Netzwerk geben Sie bis zu sieben Mitspielern per Mikrofon Befehle oder tauschen sich aus. Dies funktioniert zwar nicht per Internet, trotzdem können sich dort beim Anbieter Ka-ji je nach Modemgeschwindigkeit, ebenfalls maxima, acht Panzerfahrer balgen. Neben dem Deathmatch, also jeder gegen jeden, spielen Sie im Team gegen- oder auch miteinander.

Ein Gespräch unter acht Augen

In der Hunter-Ligget-Kaserne standen uns Major Gregory Smith, Missionsdesigner Matt Jennings und Firmenchef John Garcia Rede und Antwort.

PC PLAYER: Gregory, was ist Deine Aufgabe als technischer Berater?

MAJOR SMITH: Ich wurde als Ratgeber engagiert, denn das letzte, was irgendjemand will, ist ein Besserwisser, der das Programm spielt und sagt, ein M1 solle dies und nicht das tun. Die Armee erlaubte NovaLogic, sich mit den Fahrzeugen vertraut zu machen, doch man braucht jemanden mit Erfahrung, um zu entscheiden, was in die Simulation eingebaut werden soll und was nicht. Die Dynamik und Physik eines Panzers sind in Büchern frei zugänglich, doch keins davon vermittelt wirklich das Gefühl, in einem echten Gefecht zu sein.

PC PLAYER: Du bist schon einmal an einer richtigen Schlacht teilgenommen?

MAJOR SMITH: Ich bin Golfkings Veteran.

PC PLAYER: Warum gibt es eigentlich so wenige Panzer-Simulationen?

MATT JENNINGS: Vielleicht deswegen, weil die Leute glauben, sie seien nicht »sexy« genug, aber sie werden ihre Meinung bald ändern. »Armored Fist 2« hat einen viel höheren Simulations-Charakter als der erste Teil. Sowohl im Spielverlauf als auch der Künstlichen Intelligenz (KI) gab es große Fortschritte. Dazu benutzen wir reale Taktiken; ein durchschnittlicher Spieler kann sofort loslegen und Dinge ausmeßeln. Doch nach kurzer Zeit wird das kompliziert, denn er muß gute Plätze finden, um zu feuern und sich zu verteidigen. Die Notwendigkeit, das Terrain optimal auszunutzen, stellt »AF 2« über andere Panzer-Simulationen.

M1A2 ABRAMS SCHLACHTPANZER

Geschwindigkeit:	42 mph (= 68 km/h)
Beschleunigung:	0-20 mph in 7 Sekunden
Tankinhalt:	1700 l
Reichweite:	265 Meilen (= 424 km)
Hauptbewaffnung:	1 x gyrostabilisiertes 120-mm-Geschütz
Nebenbewaffnung:	2 x 7,62-mm-MGs 1 x 12,7-mm-MG
Gewicht:	70 Tonnen
Besatzung:	4
Länge:	9,6 Meter
Breite:	3,6 Meter
Höhe:	2,7 Meter
Kosten:	2 Millionen US-Dollar



Voller Stolz und sehr vorsichtig präsentiert ein Captain eine 120-mm-Granate.

PC PLAYER: Inwieweit hat die Armee oder sonst jemand an der Entwicklung mitgeholfen?

MAJOR SMITH: Die Marines erlaubten uns, den M1 in der 29sten Pawns Marine Training Basis zu führen und zeigte außerdem, wie ein Panzer betrieben wird. Weitemer wurden dort die Videosequenzen gedreht.

MATT JENNINGS: Die Funktionen sind eine Art Ergänzung zu den Übungsaufträgen: Sie helfen einem durch die vier Missionen dieser Kampagne, so daß ein Authentizitätsgefühl entsteht.

PC PLAYER: John, wie willst Du für den Erfolg von »Armored Fist 2« sorgen?

JOHN GARCIA: Der Hauptgrund für die Lobreisung des Produktes ist der Quantensprung in der Grafik, die ein stärkeres Bewußtsein für die Situation erzeugt, eine sehr wichtige Sache in Panzerschlachten.

Wir legen außerdem großen Wert auf die Physik, die realistisch ist als alles bisher Dagewesene. Die Entfernungen und die Geschwindigkeiten sind korrekt. Alles in dem Spiel ist absolut korrekt.

PC PLAYER: Kommen wir noch einmal auf die Grafik zu sprechen: Erklärt doch bitte die genauen Vorzüge der Voxel-Technik.

JOHN GARCIA: Die meisten Spieler sind sich der Tatsache bewußt, daß alles, was sie in der Wüste sehen, in einer Art Dunstschleier verschwindet. Das liegt daran, daß man ab einer bestimmten Entfernung die Texturen nicht mehr mit vertretbarem Rechenaufwand ren-



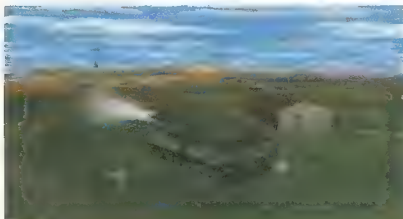
Einige Missionen sind in der Wüste angesiedelt.



Hier bewachen Sie eine Raketenabschußrampe.

dern kann. Voxel Space 2 erlaubt es, einfacher bis in die Unendlichkeit zu sehen, was andere Grafik-Engines so nicht können. Wenn Sie näher an ein Objekt oder das Terrain selbst heran kommen, gibt es kein »Auf-pixeln«, nur bessere Details und Animationen.

(Terry Pratt/Derek dela Fuente/fb)



Die Transparenzeffekte sind beim Abfeuern der Kanone besonders gut zu erkennen. Im Hintergrund sehen Sie einen Chinook-Transporthubschrauber.

ARMORED FIST 2 - FACTS

- ▶ **Hersteller:** NovaLogic
- ▶ **Genre:** Panzersimulation
- ▶ **Termin:** Herbst '97
- ▶ **Besonderheiten:** Gleichzeitiges Kommandieren von bis zu 32 Panzern; Internet-Gefechte; Sprachübertragung im lokalen Netzwerk.

iF-22 Raptor Simulation

iF-22



Vertieft die F-22 an Höhe, morphet die exakte Satellitenansicht zur dreidimensionalen Umgebung.

Lange, bevor die F-22 den ersten Kampfeinsatz absolviert, erhebt sich ihr digitales Ebenbild in die Lüfte. Und lange, bevor das der Fall sein wird, dürfen Sie sich bei uns einen ersten Eindruck von iF-22 Raptor verschaffen.

Die Lockheed-Martin F-22 ist die neue Generation der US Air Force Kampfflugzeuge. Sie verbindet die Wendigkeit des F-15 und die Stealth-Fähigkeiten der F-117A. Deshalb finden beispielsweise radarabsorbierende und hitzereduzierende Materialien beim Bau der F-22 Verwendung. Diese lassen feindliche Ortungssysteme (Radar und IRST) im Dunkeln tappen. Weiter erreicht die F-22 ohne Einsatz des Nachbrenners eine Geschwindigkeit von Mach 1,72, was ebenfalls die Entdeckungsfahr verringert. Zudem liegt der Treibstoffverbrauch beim Flug ohne Nachbrenner um etwa ein Viertel niedriger. Andererseits ist der neue Stolz der USAF mit einem aktiven Radar ausgerüstet, welches beim Aufspüren gegenseitiger Flugzeuge ganze Arbeit leistet. Entdecken, ohne entdeckt zu werden, also. Oder etwas härter ausgedrückt: »First look, first shot, first kill«. Dieses Stück High-Tech nun in angemessener Weise auf den Computerebildschirm zu bringen, ist eine Aufgabe, die sich Interactive Magic verschrieben hat.

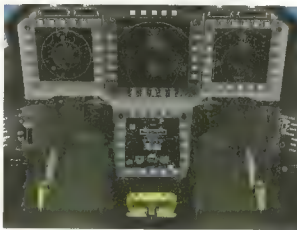
Bis zur Unendlichkeit und noch viel, viel weiter.

In drei verschiedenen Szenarien soll der schrittweise Vogel über feindlichem Gebiet kreisen. In naher Zukunft

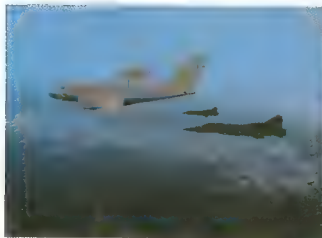


können in Bosnien und der Ukraine erneut Krisenherde, die rascher Versorgung bedürfen. Die Missionen der einzelnen Kampagnen sind jedoch nicht fest vorgege-

ben. Je nachdem, wie gute Arbeit der wackere Pilot leistet, verändern sich die Fronten, und der Computer generiert dynamisch neue Einsatzziele. Kein Auftrag gleicht also dem anderen. Für Authentizität der Kriegsschauplätze sorgen 400 000 Quadratkilometer originale Satellitenfotos, die von der »National Imagery« und der »Mapping Agency« stammen. Vertieft ein Flugzeug an Höhe, werden die vorher flachen Karten zu dreidimensionalen Umgebungen: Täler und Berge stützen sich aus. Der Spieler fliegt also nicht über Landschaften, die nur so aussehen wie Bosnien oder die Ukraine, sondern die es tatsächlich sind. Bewiesen wurde der Wiedererkennungswert der Karten durch einen ehemaligen russischen Kampfpiloten. Dieser soll während einer Messe auf den Bildschirmen des Interactive-Magic-Standes sein Trainingsgebiet wiedererkannt haben.



Bei iF-22 dürfen Sie das Cockpit per Maus erforschen. Alle Schalter lassen sich mit dem Cursor bedienen.



Auch große Flugzeuge wie AWACS oder Transporter spielen in den Missionen eine Rolle.



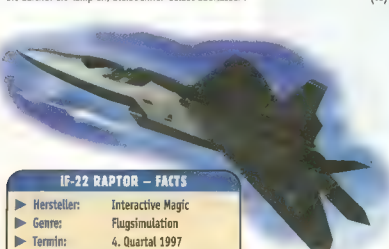
Die Herren der digitalen Lüfte

Grundsätzlich richtet sich iF-22 zwar eher an den detailverliebten Kern der Flugsimu-

Durch die Verwendung von Satellitenfotos erreicht iF-22 eine unglaubliche Authentizität.



lationsspiele, aber auch »Rookies« will. Interactive Magic nicht abschrecken. Nicht nur die Schwierigkeitsstufen dürfen Hobbypiloten den persönlichen Fähigkeiten anpassen. Ein sogenanntes »aktives Cockpit« erlaubt es, auf das Auswendiglernen von umständlichen Tastaturkommandos zu verzichten. Gerade der unerfahrene Spieler kann mit Hilfe der Maus die komplette Potenzenkanne, betrachten und per Klick Knöpfe und Schalter bedienen. Weiterhin sollen drei verschiedene Netzwerkoptionen das Luftkampftraining mit Freunden gestatten. Ob Sie hierbei nun zusammen die herankommenden Feindtruppen aufreiben, sich im Dogfight das Leben erschweren oder im Capture-The-Flag-Modus mit zwei Teams um die Lufthoheit kämpfen, bleibt Ihnen selbst überlassen.



IF-22 RAPTOR - FACTS

- Hersteller: Interactive Magic
- Genre: Flugsimulation
- Termin: 4. Quartal 1997
- Besonderheiten: 250 000 Quadratmeilen Satellitenfotos; dynamische Missionserstellung; aktives Cockpit; drei Mehrspielervarianten.

Der F-22 soll ab dem Jahr 2002 das neue Rückgrat der USAF bilden.

MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/98 29 02 76

Fax 089/98 29 02 77

e-mail Media_World@msn.com

Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München

NEU!

Lieferung auf Rechnung

Versandkosten DM 2,50

Maxi Gamer 3Dfx DV 339- 3D Benchmarkkarte: voodoo Chipset 4MB RAM, 3D in version of POO

Aktionsspiele	Geschicklichkeitsspiele
Arr of Time DV 69,95	Subtle Bobble DV 54,95
Battleground: Armies DV 69,95	Bag DV 49,95
Battlefront DV 64,95	Ballistic Jim 2: I see, I win DV 49,95
Champions of the Sword DV 69,95	Goalie DV 49,95
Doomwound DV 74,95	Logo 4 DV 49,95
Duke in the Dumps DV 69,95	Logo DV 49,95
Evil Empire 95 DV 69,95	Logo 2 DV 49,95
Fallout DV 69,95	Logo 3 DV 49,95
Genie Machine DV 69,95	Logo 4 DV 49,95
Harvest of Souls DV 69,95	Logo 5 DV 49,95
Kodai Lurker DV 69,95	Logo 6 DV 49,95
Leisure Suit Larry 7 DV 69,95	Logo 7 DV 49,95
Lightning DV 74,95	Logo 8 DV 49,95
Life Big Adventure 2 DV 74,95	Logo 9 DV 49,95
Onion Burger DV 74,95	Logo 10 DV 49,95
Paradise Alley DV 69,95	Logo 11 DV 49,95
Phantasmagoria 2 DV 69,95	Logo 12 DV 49,95
Private Eye DV 69,95	Logo 13 DV 49,95
Reaper of the Hourglass DV 69,95	Logo 14 DV 49,95
Samurai DV 69,95	Logo 15 DV 49,95
Sau Tron: Borg DV 69,95	Logo 16 DV 49,95
Star Trek: Generations DV 69,95	Logo 17 DV 49,95
The Dog DV 69,95	Logo 18 DV 49,95
The Last Express DV 69,95	Logo 19 DV 49,95
The Dog DV 69,95	Logo 20 DV 49,95
Zero Special Edition DV 69,95	
Aktionsspiele	Simulationsspiele
Agent Armstrong DV 69,95	Alpha 1 DV 49,95
Alan Tardis DV 69,95	Alpha 2 DV 49,95
Cyber Cuckoo DV 69,95	Alpha 3 DV 49,95
Damocles DV 69,95	Alpha 4 DV 49,95
Discworld 2 DV 69,95	Alpha 5 DV 49,95
Disillusion of a Century DV 69,95	Alpha 6 DV 49,95
Earth Stage 2 DV 69,95	Alpha 7 DV 49,95
Exterminator DV 69,95	Alpha 8 DV 49,95
Exterminator 2 DV 69,95	Alpha 9 DV 49,95
Exterminator 3 DV 69,95	Alpha 10 DV 49,95
Exterminator 4 DV 69,95	Alpha 11 DV 49,95
Exterminator 5 DV 69,95	Alpha 12 DV 49,95
Exterminator 6 DV 69,95	Alpha 13 DV 49,95
Exterminator 7 DV 69,95	Alpha 14 DV 49,95
Exterminator 8 DV 69,95	Alpha 15 DV 49,95
Exterminator 9 DV 69,95	Alpha 16 DV 49,95
Exterminator 10 DV 69,95	Alpha 17 DV 49,95
Exterminator 11 DV 69,95	Alpha 18 DV 49,95
Exterminator 12 DV 69,95	Alpha 19 DV 49,95
Exterminator 13 DV 69,95	Alpha 20 DV 49,95
Exterminator 14 DV 69,95	Alpha 21 DV 49,95
Exterminator 15 DV 69,95	Alpha 22 DV 49,95
Exterminator 16 DV 69,95	Alpha 23 DV 49,95
Exterminator 17 DV 69,95	Alpha 24 DV 49,95
Exterminator 18 DV 69,95	Alpha 25 DV 49,95
Exterminator 19 DV 69,95	Alpha 26 DV 49,95
Exterminator 20 DV 69,95	Alpha 27 DV 49,95
Exterminator 21 DV 69,95	Alpha 28 DV 49,95
Exterminator 22 DV 69,95	Alpha 29 DV 49,95
Exterminator 23 DV 69,95	Alpha 30 DV 49,95
Exterminator 24 DV 69,95	Alpha 31 DV 49,95
Exterminator 25 DV 69,95	Alpha 32 DV 49,95
Exterminator 26 DV 69,95	Alpha 33 DV 49,95
Exterminator 27 DV 69,95	Alpha 34 DV 49,95
Exterminator 28 DV 69,95	Alpha 35 DV 49,95
Exterminator 29 DV 69,95	Alpha 36 DV 49,95
Exterminator 30 DV 69,95	Alpha 37 DV 49,95
Exterminator 31 DV 69,95	Alpha 38 DV 49,95
Exterminator 32 DV 69,95	Alpha 39 DV 49,95
Exterminator 33 DV 69,95	Alpha 40 DV 49,95
Exterminator 34 DV 69,95	Alpha 41 DV 49,95
Exterminator 35 DV 69,95	Alpha 42 DV 49,95
Exterminator 36 DV 69,95	Alpha 43 DV 49,95
Exterminator 37 DV 69,95	Alpha 44 DV 49,95
Exterminator 38 DV 69,95	Alpha 45 DV 49,95
Exterminator 39 DV 69,95	Alpha 46 DV 49,95
Exterminator 40 DV 69,95	Alpha 47 DV 49,95
Exterminator 41 DV 69,95	Alpha 48 DV 49,95
Exterminator 42 DV 69,95	Alpha 49 DV 49,95
Exterminator 43 DV 69,95	Alpha 50 DV 49,95
Exterminator 44 DV 69,95	Alpha 51 DV 49,95
Exterminator 45 DV 69,95	Alpha 52 DV 49,95
Exterminator 46 DV 69,95	Alpha 53 DV 49,95
Exterminator 47 DV 69,95	Alpha 54 DV 49,95
Exterminator 48 DV 69,95	Alpha 55 DV 49,95
Exterminator 49 DV 69,95	Alpha 56 DV 49,95
Exterminator 50 DV 69,95	Alpha 57 DV 49,95
Exterminator 51 DV 69,95	Alpha 58 DV 49,95
Exterminator 52 DV 69,95	Alpha 59 DV 49,95
Exterminator 53 DV 69,95	Alpha 60 DV 49,95
Exterminator 54 DV 69,95	Alpha 61 DV 49,95
Exterminator 55 DV 69,95	Alpha 62 DV 49,95
Exterminator 56 DV 69,95	Alpha 63 DV 49,95
Exterminator 57 DV 69,95	Alpha 64 DV 49,95
Exterminator 58 DV 69,95	Alpha 65 DV 49,95
Exterminator 59 DV 69,95	Alpha 66 DV 49,95
Exterminator 60 DV 69,95	Alpha 67 DV 49,95
Exterminator 61 DV 69,95	Alpha 68 DV 49,95
Exterminator 62 DV 69,95	Alpha 69 DV 49,95
Exterminator 63 DV 69,95	Alpha 70 DV 49,95
Exterminator 64 DV 69,95	Alpha 71 DV 49,95
Exterminator 65 DV 69,95	Alpha 72 DV 49,95
Exterminator 66 DV 69,95	Alpha 73 DV 49,95
Exterminator 67 DV 69,95	Alpha 74 DV 49,95
Exterminator 68 DV 69,95	Alpha 75 DV 49,95
Exterminator 69 DV 69,95	Alpha 76 DV 49,95
Exterminator 70 DV 69,95	Alpha 77 DV 49,95
Exterminator 71 DV 69,95	Alpha 78 DV 49,95
Exterminator 72 DV 69,95	Alpha 79 DV 49,95
Exterminator 73 DV 69,95	Alpha 80 DV 49,95
Exterminator 74 DV 69,95	Alpha 81 DV 49,95
Exterminator 75 DV 69,95	Alpha 82 DV 49,95
Exterminator 76 DV 69,95	Alpha 83 DV 49,95
Exterminator 77 DV 69,95	Alpha 84 DV 49,95
Exterminator 78 DV 69,95	Alpha 85 DV 49,95
Exterminator 79 DV 69,95	Alpha 86 DV 49,95
Exterminator 80 DV 69,95	Alpha 87 DV 49,95
Exterminator 81 DV 69,95	Alpha 88 DV 49,95
Exterminator 82 DV 69,95	Alpha 89 DV 49,95
Exterminator 83 DV 69,95	Alpha 90 DV 49,95
Exterminator 84 DV 69,95	Alpha 91 DV 49,95
Exterminator 85 DV 69,95	Alpha 92 DV 49,95
Exterminator 86 DV 69,95	Alpha 93 DV 49,95
Exterminator 87 DV 69,95	Alpha 94 DV 49,95
Exterminator 88 DV 69,95	Alpha 95 DV 49,95
Exterminator 89 DV 69,95	Alpha 96 DV 49,95
Exterminator 90 DV 69,95	Alpha 97 DV 49,95
Exterminator 91 DV 69,95	Alpha 98 DV 49,95
Exterminator 92 DV 69,95	Alpha 99 DV 49,95
Exterminator 93 DV 69,95	Alpha 100 DV 49,95
Exterminator 94 DV 69,95	Alpha 101 DV 49,95
Exterminator 95 DV 69,95	Alpha 102 DV 49,95
Exterminator 96 DV 69,95	Alpha 103 DV 49,95
Exterminator 97 DV 69,95	Alpha 104 DV 49,95
Exterminator 98 DV 69,95	Alpha 105 DV 49,95
Exterminator 99 DV 69,95	Alpha 106 DV 49,95
Exterminator 100 DV 69,95	Alpha 107 DV 49,95
Exterminator 101 DV 69,95	Alpha 108 DV 49,95
Exterminator 102 DV 69,95	Alpha 109 DV 49,95
Exterminator 103 DV 69,95	Alpha 110 DV 49,95
Exterminator 104 DV 69,95	Alpha 111 DV 49,95
Exterminator 105 DV 69,95	Alpha 112 DV 49,95
Exterminator 106 DV 69,95	Alpha 113 DV 49,95
Exterminator 107 DV 69,95	Alpha 114 DV 49,95
Exterminator 108 DV 69,95	Alpha 115 DV 49,95
Exterminator 109 DV 69,95	Alpha 116 DV 49,95
Exterminator 110 DV 69,95	Alpha 117 DV 49,95
Exterminator 111 DV 69,95	Alpha 118 DV 49,95
Exterminator 112 DV 69,95	Alpha 119 DV 49,95
Exterminator 113 DV 69,95	Alpha 120 DV 49,95
Exterminator 114 DV 69,95	Alpha 121 DV 49,95
Exterminator 115 DV 69,95	Alpha 122 DV 49,95
Exterminator 116 DV 69,95	Alpha 123 DV 49,95
Exterminator 117 DV 69,95	Alpha 124 DV 49,95
Exterminator 118 DV 69,95	Alpha 125 DV 49,95
Exterminator 119 DV 69,95	Alpha 126 DV 49,95
Exterminator 120 DV 69,95	Alpha 127 DV 49,95
Exterminator 121 DV 69,95	Alpha 128 DV 49,95
Exterminator 122 DV 69,95	Alpha 129 DV 49,95
Exterminator 123 DV 69,95	Alpha 130 DV 49,95
Exterminator 124 DV 69,95	Alpha 131 DV 49,95
Exterminator 125 DV 69,95	Alpha 132 DV 49,95
Exterminator 126 DV 69,95	Alpha 133 DV 49,95
Exterminator 127 DV 69,95	Alpha 134 DV 49,95
Exterminator 128 DV 69,95	Alpha 135 DV 49,95
Exterminator 129 DV 69,95	Alpha 136 DV 49,95
Exterminator 130 DV 69,95	Alpha 137 DV 49,95
Exterminator 131 DV 69,95	Alpha 138 DV 49,95
Exterminator 132 DV 69,95	Alpha 139 DV 49,95
Exterminator 133 DV 69,95	Alpha 140 DV 49,95
Exterminator 134 DV 69,95	Alpha 141 DV 49,95
Exterminator 135 DV 69,95	Alpha 142 DV 49,95
Exterminator 136 DV 69,95	Alpha 143 DV 49,95
Exterminator 137 DV 69,95	Alpha 144 DV 49,95
Exterminator 138 DV 69,95	Alpha 145 DV 49,95
Exterminator 139 DV 69,95	Alpha 146 DV 49,95
Exterminator 140 DV 69,95	Alpha 147 DV 49,95
Exterminator 141 DV 69,95	Alpha 148 DV 49,95
Exterminator 142 DV 69,95	Alpha 149 DV 49,95
Exterminator 143 DV 69,95	Alpha 150 DV 49,95
Exterminator 144 DV 69,95	Alpha 151 DV 49,95
Exterminator 145 DV 69,95	Alpha 152 DV 49,95
Exterminator 146 DV 69,95	Alpha 153 DV 49,95
Exterminator 147 DV 69,95	Alpha 154 DV 49,95
Exterminator 148 DV 69,95	Alpha 155 DV 49,95
Exterminator 149 DV 69,95	Alpha 156 DV 49,95
Exterminator 150 DV 69,95	Alpha 157 DV 49,95
Exterminator 151 DV 69,95	Alpha 158 DV 49,95
Exterminator 152 DV 69,95	Alpha 159 DV 49,95
Exterminator 153 DV 69,95	Alpha 160 DV 49,95
Exterminator 154 DV 69,95	Alpha 161 DV 49,95
Exterminator 155 DV 69,95	Alpha 162 DV 49,95
Exterminator 156 DV 69,95	Alpha 163 DV 49,95
Exterminator 157 DV 69,95	Alpha 164 DV 49,95
Exterminator 158 DV 69,95	Alpha 165 DV 49,95
Exterminator 159 DV 69,95	Alpha 166 DV 49,95
Exterminator 160 DV 69,95	Alpha 167 DV 49,95
Exterminator 161 DV 69,95	Alpha 168 DV 49,95
Exterminator 162 DV 69,95	Alpha 169 DV 49,95
Exterminator 163 DV 69,95	Alpha 170 DV 49,95
Exterminator 164 DV 69,95	Alpha 171 DV 49,95
Exterminator 165 DV 69,95	Alpha 172 DV 49,95
Exterminator 166 DV 69,95	Alpha 173 DV 49,95
Exterminator 167 DV 69,95	Alpha 174 DV 49,95
Exterminator 168 DV 69,95	Alpha 175 DV 49,95
Exterminator 169 DV 69,95	Alpha 176 DV 49,95
Exterminator 170 DV 69,95	Alpha 177 DV 49,95
Exterminator 171 DV 69,95	Alpha 178 DV 49,95
Exterminator 172 DV 69,95	Alpha 179 DV 49,95
Exterminator 173 DV 69,95	Alpha 180 DV 49,95
Exterminator 174 DV 69,95	Alpha 181 DV 49,95
Exterminator 175 DV 69,95	Alpha 182 DV 49,95
Exterminator 176 DV 69,95	Alpha 183 DV 49,95
Exterminator 177 DV 69,95	Alpha 184 DV 49,95
Exterminator 178 DV 69,95	Alpha 185 DV 49,95
Exterminator 179 DV 69,95	Alpha 186 DV 49,95
Exterminator 180 DV 69,95	Alpha 187 DV 49,95
Exterminator 181 DV 69,95	Alpha 188 DV 49,95
Exterminator 182 DV 69,95	Alpha 189 DV 49,95
Exterminator 183 DV 69,95	Alpha 190 DV 49,95
Exterminator 184 DV 69,95	Alpha 191 DV 49,95
Exterminator 185 DV 69,95	Alpha 192 DV 49,95
Exterminator 186 DV 69,95	Alpha 193 DV 49,95
Exterminator 187 DV 69,95	Alpha 194 DV 49,95
Exterminator 188 DV 69,95	Alpha 195 DV 49,95
Exterminator 189 DV 69,95	Alpha 196 DV 49,95
Exterminator 190 DV 69,95	Alpha 197 DV 49,95
Exterminator 191 DV 69,95	Alpha 198 DV 49,95
Exterminator 192 DV 69,95	Alpha 199 DV 49,95
Exterminator 193 DV 69,95	Alpha 200 DV 49,95
Exterminator 194 DV 69,95	Alpha 201 DV 49,95
Exterminator 195 DV 69,95	Alpha 202 DV 49,95
Exterminator 196 DV 69,95	Alpha 203 DV 49,95
Exterminator 197 DV 69,95	Alpha 204 DV 49,95
Exterminator 198 DV 69,95	Alpha 205 DV 49,95
Exterminator 199 DV 69,95	Alpha 206 DV 49,95
Exterminator 200 DV 69,95	Alpha 207 DV 49,95
Exterminator 201 DV 69,95	Alpha 208 DV 49,95
Exterminator 202 DV 69,95	Alpha 209 DV 49,95
Exterminator 203 DV 69,95	Alpha 210 DV 49,95
Exterminator 204 DV 69,95	Alpha 211 DV 49,95
Exterminator 205 DV 69,95	Alpha 212 DV 49,95
Exterminator 206 DV 69,95	Alpha 213 DV 49,95
Exterminator 207 DV 69,95	Alpha 214 DV 49,95
Exterminator 208 DV 69,95	Alpha 215 DV 49,95
Exterminator 209 DV 69,95	Alpha 216 DV 49,95
Exterminator 210 DV 69,95	Alpha 217 DV 49,95
Exterminator 211 DV 69,95	Alpha 218 DV 49,95
Exterminator 212 DV 69,95	Alpha 219 DV 49,95
Exterminator 213 DV 69,95	Alpha 220 DV 49,95
Exterminator 214 DV 69,95	Alpha 221 DV 49,95
Exterminator 215 DV 69,95	Alpha 222 DV 49,95
Exterminator 216 DV 69,95	Alpha 223 DV 49,95
Exterminator 217 DV 69,95	Alpha 224 DV 49,95
Exterminator 218 DV 69,95	Alpha 225 DV 49,95
Exterminator 219 DV 69,95	Alpha 226 DV 49,95
Exterminator 220 DV 69,95	Alpha 227 DV 49,95
Exterminator 221 DV 69,95	Alpha 228 DV 49,95
Exterminator 222 DV 69,95	Alpha 229 DV 49,95
Exterminator 223 DV 69,95	Alpha 230 DV 49,95
Exterminator 224 DV 69,95	Alpha 231 DV 49,95
Exterminator 225 DV 69,95	Alpha 232 DV 49,95
Exterminator 226 DV 69,95	Alpha 233 DV 49,95
Exterminator 227 DV 69,95	Alpha 234 DV 49,95
Exterminator 228 DV 69,95	Alpha 235 DV 49,95
Exterminator 229 DV 69,95	Alpha 236 DV 49,95
Exterminator 230 DV 69,95	Alpha 237 DV 49,95
Exterminator 231 DV 69,95	Alpha 238 DV 49,95
Exterminator 232 DV 69,95	Alpha 239 DV 49,95
Exterminator 233 DV 69,95	Alpha 240 DV 49,95
Exterminator 234 DV 69,95	Alpha 241 DV 49,95
Exterminator 235 DV 69,95	Alpha 242 DV 49,95
Exterminator 236 DV 69,95	Alpha 243 DV 49,95
Exterminator 237 DV 69,95	Alpha 244 DV 49,95
Exterminator 238 DV 69,95	Alpha 245 DV 49,95
Exterminator 239 DV 69,95	Alpha 246 DV 49,95
Exterminator 240 DV 69,95	Alpha 247 DV 49,95
Exterminator 241 DV 69,95	Alpha 248 DV 49,95
Exterminator 242 DV 69,95	Alpha 249 DV 49,95
Exterminator 243 DV 69,95	Alpha 250 DV 49,95
Exterminator 244 DV 69,95	Alpha 251 DV 49,95
Exterminator 245 DV 69,95	Alpha 252 DV 49,95
Exterminator 246 DV 69,95	Alpha 253 DV 49,95
Exterminator 247 DV 69,95	Alpha 254 DV 49,95
Exterminator 248 DV 69,95	Alpha 255 DV 49,95
Exterminator 249 DV 69,95	Alpha 256 DV 49,95
Exterminator 250 DV 69,95	Alpha 257 DV 49,95
Exterminator 251 DV 69,95	Alpha 258 DV 49,95
Exterminator 252 DV 69,95	Alpha 259 DV 49,95
Exterminator 253 DV 69,95	Alpha 260 DV 49,95
Exterminator 254 DV 69,95	Alpha 261 DV 49,95
Exterminator 255 DV 69,95	Alpha 262 DV 49,95
Exterminator 256 DV 69,95	Alpha 263 DV 49,95
Exterminator 257 DV 69,95	Alpha 264 DV 49,95
Exterminator 258 DV 69,95	Alpha 265 DV 49,95
Exterminator 259 DV 69,95	Alpha 266 DV 49,95
Exterminator 260 DV 69,95	Alpha 267 DV 49,95
Exterminator 261 DV 69,95	Alpha 268 DV 49,95
Exterminator 262 DV 69,95	Alpha 269 DV 49,95
Exterminator 263 DV 69,95	Alpha 270 DV 49,95
Exterminator 264 DV 69,95	Alpha 271 DV 49,95
Exterminator 265 DV 69,95	Alpha 272 DV 49,95
Exterminator 266 DV 69,95	Alpha 273 DV 49,95
Exterminator 267 DV 69,95	Alpha 274 DV 49,95
Exterminator 268 DV 69,95	Alpha 275 DV 49,95
Exterminator 269 DV 69,95	Alpha 276 DV 49,95
Exterminator 270 DV 69,95	Alpha 277 DV 49,95
Exterminator 271 DV 69,95	Alpha 278 DV 49,95
Exterminator 272 DV 69,95	Alpha 279 DV 49,95
Exterminator 273 DV 69,95	Alpha 280 DV 49,95
Exterminator 274 DV 69,95	Alpha 281 DV 49,95
Exterminator 275 DV 69,95	Alpha 282 DV 49,95
Exterminator 276 DV 69,95	Alpha 283 DV 49,95
Exterminator 277 DV 69,95	Alpha 284 DV 49,95
Exterminator 278 DV 69,95	Alpha 285 DV 49,95
Exterminator 279 DV 69,95	Alpha 286 DV 49,95
Exterminator 280 DV 69,95	Alpha 287 DV 49,95
Exterminator 281 DV 69,95	Alpha 288 DV 49,95
Exterminator 282 DV 69,95	Alpha 289 DV 49,95
Exterminator 283 DV 69,95	Alpha 290 DV 49,95
Exterminator 284 DV 69,95	Alpha 291 DV 49,95
Exterminator 285 DV 69,95	Alpha 292 DV

Pro Pilot



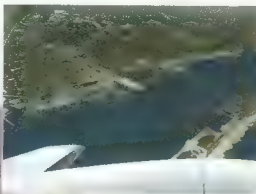
Dynamix bläst zum Kampf um die Vorherrschaft am Simulationshimmel. Die Entwickler setzen dabei sowohl auf bestehende Grafik als auch auf hohen Realismus.

Seit mehr als fünfzehn Jahren dominiert der »Microsoft Fliegt Simulator« das Feld der zivilen Flugsimulationen. Unzählige Erweiterungssets versetzen Hobbypiloten in die Lage, selbst die ungeliebtesten Orte der Erdkugel zu überfliegen. Sechs Versionen zählt die Historie mittlerweile, die neueste Überarbeitung namens »FS 98« ist in Vorbereitung. An diesem Königsthron sagt nun Dynamix mit ihrem jüngsten Flugprojekt »Pro Pilot«.

Dynamix vs. Microsoft

Ironischerweise ging in Dynamix die englische Firma Sub-Logica, von denen ja der Original »FS« stammt. Das geographische Wissen der Briten wertet nun das technische Know-how der »Red Baron«-Entwickler auf. Die Designer setzen den Freiheits-

flieger dabei an den Steuerknüppel, fünf verschiedene Flugzeuge: der Cessna 172 Skyhawk, der Beechcraft-Modell V35 Bonanza, der B58 Baron und B200 KingAir sowie des Business-Jets Cessna 525 CitationJet. So lernen Sie ein- und zweimotorige Propellermaschinen wie auch kleinere Düsenflieger kennen. Entgegen dem »FS 98« mit seinen etwa 300 Flughäfen stellt Pro Pilot gleich 2500 davon bereit. Rund 27 Millionen Landmarken wurden benutzt, um die Lage von Straßen, Flüssen und Bergen der Realität entsprechend zu kennzeichnen; insgesamt sollen 30 nordamerikanische und zehn europäische Städte samt ihrer Umgebung auf Ihren Besuch warten. Für die nötige Orientierung und Planung sorgen Wetterberichte oder ein Funkspruch an die ATC (Air Traffic Control – Flugverkehrskontrolle). Wer unterwegs in Schwierigkeiten gerät, lässt sich vom Trainer mit Tips und Tricks zu den geläufigsten Situationen beraten.



Die Landschaftstexturen sprechen ebenfalls für den hohen Realitätsgrad. Hier sehen Sie den Hafen von Seattle.

Gebäude ab einer bestimmten Größe werden originalgetreu in die fotorealistische Landschaft hineingesetzt.

Der virtuelle Flugschein

Zu den erwähnten Hilfestellungen kommen Sie in den Genuss eines aus 50 AVI-Videos bestehenden Lehrgangs im Führen eines Flugzeuges. Dieser soll einem zwölfmonatigen realen Kurs entsprechen – am Ende erhalten Sie die Pro-Pilot-Lizenz für mehrmotorige Maschinen. Inwieweit diese einem realen Flugschein entspricht, muß sich noch erweisen. Sicher ist jedoch, daß die von Dynamix selbstentwickelte Grafik-Engine »SpaceX« zum Einsatz kommt. Diese war schon in »Red Baron« für die Optik verantwortlich und wurde seit 1991 kontinuierlich weiterentwickelt. So nutzt die neueste Version, die auch in »Red Baron 2« implementiert ist, DirectX und MMX Prozessoren. Ob 3D-Beschleunigerkarten unterstützt werden, ist noch unbekannt. Das Flugmodell soll sehr realistisch ausfallen. Indem alle relevanten Komponenten der Maschine – Rumpf, Leitwerke, Tragflächen und vieles mehr – ihren eigenen physikalischen Schwerpunkt besitzen, können die Kräfte, die das Verhalten des Flugzeugs beeinflussen, genauer als in früheren Programmen berechnet werden. Aber auch die Instrumententafeln entsprechen ihren Originalen und wurden detailgetreu nachgebildet.



Während des Fluges zeigen Ihnen auf Wunsch kleine Lernvideos die Grundmanöver.

Selbstverständlich sind Außenperspektiven vorhanden. Sie können so Ihren Flieger aus vier verschiedenen Kamerawinkeln betrachten. Mit all diesen Eigenschaften will Dynamix die gesamte Bandbreite der Simulations-Fans erreichen, vom Einsteiger bis hin zum durch jahreange Praxis gestählten Profi. Take-off soll im September sein. Dann wird sich auch herausstellen, ob Pro Pilot die hochgesteckten Ziele verwirklichen kann. Übrigens soll es auch für dieses Produkt Erweiterungsboxen und -szenarien geben. Es ist jedenfalls spannend, wie sich dieses Produkt gegen die Microsoft-Konkurrenz behaupten wird.

(fb)

PRO PILOT – FACTS

- **Hersteller:** Dynamix
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Erweiterungen geplant; implementierter Trainer; Direkthilfefunktion.

SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.

Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.

Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.

Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.

Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

<http://www.siemens.de/pn/ke>

DM 177,-*

**I-Surf.
So clever wie Sie.**

*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.)



Anstoss 2

MANAGEN LEICHT GEMACHT

Mit zu den erfolgreichsten deutschen PC-Spielen aller Zeiten gehört »Anstoss«. Endlich nähert sich der Nachfolger der Fertigstellung, doch die Programmierer haben noch viel Arbeit vor sich.

Aus grauer Vorzeit stammt von einer Firma namens Ascon ein Fußballmanager mit dem Titel »Anstoss«. Dieser war zwar nicht so komplex wie das damalige Referenzprodukt »Bundesliga Manager Professionale«, entwickelte aber einen noch größeren Reiz: Der Spieler fieber mit seinem Team mit. Die vielen Meldungen wie »Sammer wird Vater von Dirlingen und verleiht völlig geschickt drei Formpunkte, lassen ihn wirklich in dem Glauben, Trainer einer Fußballmannschaft zu sein. Dem Spiel folgte bald eine »World Cup Edition«, die mit einem neuen Aufstellungssystem und einem etwas veränderten Spielprinzip aufwartete. Die Firma heißt mittlerweile Ascon, und der lang ersehnte Nachfolger steht bald in den Regalen.

Völlig umgekrempelt

Nur noch die (teilweise identischen) Meldungen erinnern an das Original. Das Aufstellungssystem wurde von der World Cup Edition übernommen, ansonsten hat sich (bis auf den Namen) nicht mehr viel in der 97er-Version retten können. Das wohl Grundlegendste vorweg: Sie, der Teamchef, durchleben erstmals eine weiche Karriere. Wie Ihre Kicker haben auch Sie Stärkekpunkte, die Sie sammeln und



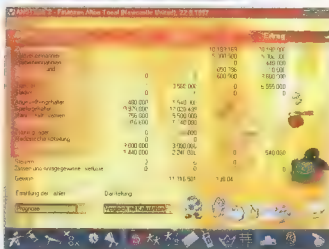
▲ Die Spieldarstellung läßt zu wünschen übrig, nicht immer ist der Ball so gut zu erkennen wie hier.



◀ Letztendlich dreht sich alles um die Mannschaftsaufstellung.

wieder verlieren können. Nur mit den nötigen Qualifikationen haben Sie eine Chance, bei den ganz großen Clubs in Europa zu landen. Sie sollten immer ein Auge auf Ihre Gesundheit, Ihr Ansehen bei den Medien und Fans sowie vor allem auf Ihren Kontostand haben.

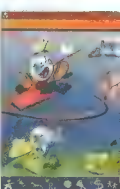
Entscheiden Sie sich für eine feste Spielauer von b's zu 100 Jahren, altern Sie nicht und dürfen Ihren Startverein frei wählen. Die größere Herausforderung ist aber die Karriere, wo Sie in der dritten Liga bei einem kleinen Club anfangen und sich langsam nach oben vorkämpfen – entweder, indem Sie das Team in Werner-Lorant-Manier bis nach oben führen oder im Fall von günstigen Angeboten anderer Vereine einfach »belehwen« sagen.



■ Mißwirtschaft kann Auflagen oder sogar den Lizenzentzug zur Folge haben.

Ohne Hauptmenü

Etwas befremdlich ist der erste Anblick des Menüs: Sie landen sofort in der Mannschaftsaufstellung, ein Hauptmenü gibt es wie schon bei »Fifa Soccer Manager« nicht mehr. Mit Hilfe einer Leiste aus kleinen But-



tons am unteren Bildschirmrand springen Sie direkt von einem Menü zum nächsten. Von links nach rechts: Aufstellung, medizinische Abteilung, Training, Taktik, Terminplaner, nächster Gegner, Kader, Transfermarkt, Finanzüberblick, Stadion, Telefon, Präsident, Statistiken, Karriere, Optionen und Anpfiff. Das Motto lautet:

Es gibt nichts, was es nicht gibt. Wir beschränken uns also auf die wichtigsten Neuerungen. Haben Sie einen Co-Trainer eingestellt, ist dieser für die Mannschaftsaufstellung zuständig. Nicht immer wählt er die optimale Kombination. Sie sollten ihm ständig über die Schulter schauen. Sie sollen ihn geodot werden, was ihre Form erheblich verbessert. Nach manchen Partien gibt es jedoch Kontrollen, was bei einer positiven Probe eine lange Sperre nach sich zieht. Das Training planen Sie bis zu fünf Wochen im Voraus. Achten Sie dabei auf die Frische und Konstitution Ihrer Spieler. Es gibt eine Anzahl von vorgefertigten Trainingswochen. Sie dürfen aber auch eigene entwerfen. Der Terminplaner zeigt Ihnen, was in der nächsten Woche auf Sie zu kommt. Ob Spieltag, Krankenbesuch, Vertragsverhandlung oder Gerechtigkeitstermin pro Tag ist nur eine Sache zur Freidigung zulässig. Je mehr Geld Sie für Jugend- und Amateurmansschaften ausgeben, desto größer ist die Chance, einen Spieler zu entdecken, dem Sie einen Profivertrag anbieten können. Vor allem einen Jungen von 14 Jahren, der schon Stärke zwei besitzt, sollten Sie unbedingt im Auge behalten. Vorverträge schützen vor dem Verlust solcher Perlen.

Ausgebauter Managementteil

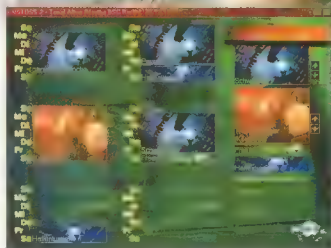
Der Anstoss verfügte nur über einen kleinen Finanz- und Managementteil. Ganz anders der Nachfolger: Ob Sie mit Sponsoren selber feilschen oder sogar den Marketingbereich in die Hand nehmen wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Auf Wunsch übernimmt dies eine Automatenfunktion. Ins Stadion können auch eine Rasenheizung und eine Videowand eingebaut werden, die Rasenpflege kostet immer noch 20.000 Mark. Per Telefon erreichen Sie Leute, die nicht in Ihrem Umfeld arbeiten. Rechtsanwälte vertreten den Verein bei Gerichtsverhandlungen, das Wettbüro nimmt auf Wunsch jede Woche den Tototip entgegen. Ohne große

Schwängerketten finden Sie per Telefon einen neuen Co-Trainer. Wenn Ihr Vertrag eine Freigabe-Klausel enthält, dürfen Sie natürlich ebenfalls bei anderen Vereinen anfragen, ob die nicht einen neuen Teamchef suchen. Die Konkurrenz fragt auch umgekehrt bei Ihnen an, wenn Sie die Freigabe-Klausel über die Presse bekanntgegeben haben. Für Statistikliebhaber bietet das Programm über 100 verschiedene Tabellen zum Betrachten und Ausdrucken nach Herzenslust.

Torsenzen im neuen Gewand

Während Konkurrenzprogramme auf Echtzeitberechnung der Spielszenen schwören, bleibt Anstoss 2 dem Vorgänger treu: Die Torchancen sind immer noch vorberechnet. Dafür passen die Sprüche des Kommentators gut zum Geschehen. Damit nicht allzu schnell Langeweile aufkommt, werden die Szenen aus unterschiedlichen Kamerawinkeln präsentiert. Insgesamt ist das Ganze besser gelöst als beim »Bundesliga Manager 97«. kommt aber nicht an die Darstellung vom »Premier Manager 97« heran. Die Polygon-Kicker sind nicht sonderlich schön oder schnell, die Spielszenen werden Sie sicher schnell wieder abstellen. Als Zwischenlösung können Sie die Szenenlänge und die Chancenart in mehreren Stufen einstellen, um Extremfälle zu vermeiden. Das Laden der Szene länger als die Darstellung. Auf der linken Bildschirmseite werden nicht die Resultate der anderen Partien angezeigt, sondern eine ständig aktualisierte Tabelle. Vor allem im Endkampf um die Meisterschaft und UEFA-Pokal-Plätze sorgt das für zusätzliche Spannung.

Die uns vorliegende Version ist von Ascaron zum Testen freigegeben. Nach einem 25-Stunden-Intensivtest haben wir uns jedoch für ein Preview entschieden, da die mitgelieferte Ascaron-Bugliste noch 187 Fehler umfasst. Uns fiel eine ähnliche Zahl weiterer Fehler auf. Unspielbar ist Anstoss 2 dadurch zwar nicht, aber nach den Erfahrungen mit dem BM 97 ist Vorsicht geboten. Ascaron verspricht, die Schwächen in den nächsten vier



Für die Mannschaft gibt es keinen Skiurlaub: Der Manager bastelte an der Winterpausenbeschäftigung.

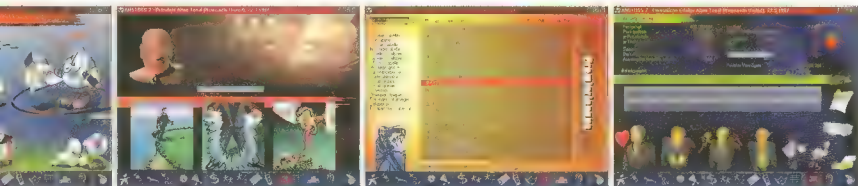


Schiedsrichter bestechen? Kein Problem, solange Sie etwas Geld in der »schwarzen Kasse« haben.

Wochen bis zur Fertigstellung auszubügeln. Anstoss 2 ist der kompletteste Fußballmanager aller Zeiten. Sollten alle Bugs ausgemergelt sein, wird es zum Referenzprodukt in diesem beliebten Genre reifen. Ob jeder Geschmack befriedigt wird, bleibt abzuwarten. Zum einen ist die Spieldarstellung etwas enttäuschend, zum anderen die Präsentation teilweise etwas kitschig geraten. Da ein Hauptmenü ganzlich fehlt, müssen Sie manchmal viele Untermenüs aklappen, um alle Einstellungen zu überprüfen. Dafür erwartet Sie eine fast unglaubliche Spieldiefe, wenn auch etwas von dem »Wirkgefühl« des Vorgängers verlorengegangen ist. (ab)

ANSTOSS 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Ascaron
- ▶ **Genre:** Wirtschaftssimulation
- ▶ **Termin:** August '97
- ▶ **Besonderheiten:** »Echtes« Karriere mit Vereinswechseln, Gehaltsentwicklung und Trainerlevel; Vereine transferieren untereinander Spieler; komplexer Managementteil.



Links LS 1998 Edition

DER CHAMPION IST ZURÜCK

Lust auf Golf, aber kein Geld für die exorbitanten Greenfees? »Links« stellt schon seit Jahren eine echte Alternative dar, keine andere Golf-simulation kommt an den Klassenprimus heran. Nicht einmal ein Jahr nach »Links LS« bringt Access schon wieder eine neue Version auf den Markt.

Das Referenzprogramm unter den GoFspielen schickt sich an, sich selbst zu übertreffen. Die zwei gravierendsten Mängel wurden ausgemerzt: Der Bildschirm baut sich nun fast so schnell auf wie bei Konkurrenzprogrammen, und auch ein Turniermodus ist vorhanden. Echte Online-Turniere im Internet sollen wöchentlich auf dem »Golfweb« stattfinden. Zusammen mit noch einigen kleineren Verbesserungen liegt Access die Latte schon wieder höher, noch bevor andere Programme an den Vorgänger herankommen. Auch »Links LS 1998 Edition« stoßt an die Grenzen Ihrer Hardware: Die empfohlene Vollinstallation verschlingt rund 240 MByte Festplattenspeicher, und mit weniger als 32

MByte RAM wird die virtuelle Ablageungsdatei häufig beansprucht. Das liegt zum Teil daran, daß Links jetzt ein echtes Windows-95-Programm ist. Der sich einst so langsam aufbauende Bildschirm wird dafür nun blitzschnell herbeigezaubert. Wenn

Sie aber mehr als eine Kamera eingeblendet haben, kann es doch wieder sehr lange dauern, da jeder Blickwinkel separat berechnet werden muß. Abhilfe schafft eine Auflösung von mehr als 800 mal 600 Bildpunkten – dann können Sie den Hauptschirm als verkleinertes Fenster darstellen und die anderen Kameras um den Rand herum platzieren. Dafür benötigen Sie jedoch eine 4-MByte Grafikkarte und einen großen Monitor.

Ein weiteres Manko aller GoF-Simulationen liegt in der gehenden Leere auf dem Platz: Es scheint, als sei man der letzte Mensch auf Erden. Auch hier hat sich Access ein gutes Einfallhorn lassen, um die Einsamkeit zu besiegen. Flugzeuge und Zeppeline fliegen über den Himmel, und es sol-

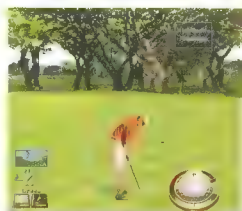
Schöner, schneller, besser: Das runderneuerte Links LS 1998 lädt nach Hawaii ein. (800 x 600)



len sogar ein paar Tiere hier und da über den Kurs laufen. Zusammen mit den Wasserreflexionen und verosserten Texturen sieht Links LS 1998 umwerfend echt aus.

Endlich enthält das Spiel auch einen Turniermodus. Sie dürfen Ihre Tour sogar selber planen, von den Kursen bis hin zum Preisgeld sowie der Anzahl und Stärke der anderen Teilnehmer. Anders als bei »PGA Tour« sind die Namen der Konkurrenten zwar fiktiv, erfüllen aber trotzdem den gewünschten Zweck. Es gibt immer noch keine Mannschaft, die sich in einer Träube um die Greens sammelt, aber vielleicht haben sich die Programmierer die Idee für »Links 1999« aufgehoben. Wenn man beim Golf überhaupt von Spannung reden kann, kommt sie sicher bei den Netzwerk- und Internet-Duellen auf. Bis zu acht Spieler können simultan im Netzwerk antreten, Limitationen für die Größe der Web-Turniere sind uns bisher nicht bekannt.

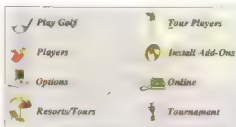
Neben den bekannten Spielmodi kommen nun auch »Alternate Shot« und »Scramble« zum Einsatz. Zwei weitere Spieleranimationen wurden spendiert, was die



Das Putten war schon immer eine schwierige Angelegenheit in Links.

Gesamtzahl auf sechs hochschraubt. Auf Wunsch können Sie sich die digitalisierte Variante der echten Scorecard anschauen und ausdrucken. Mit dabei sind die bekannten Kurse Latrobe, Kapalua Village und Kapalua Plantation. Über 20 Zusatzkurse werden unterstützt. Der Alzmeister Arnold Palmer ist erneut die Zugnummer dieser Simulation: Es wird wieder eine virtuelle Tour von seinem Büro angeboten sowie ein längeres Interview. Auch das Cubhaus der Kapalua Plantation können Sie in echtem 3D besuchen.

Es sieht ganz so aus, als würden die Neuerungen einen Kauf selbst für diejenigen rechtfertigen, die schon den Vorgänger besitzen. Vor allem der schnellere Bildschirmaufbau erlaubt endlich ein flüssiges Spiel ohne lange Wartezeiten. Für PC-Golfprofis ist sicher auch das Internet-Spiel äußerst interessant, wenn nur die Kosten dafür in Deutschland nicht so hoch wären. Ein Pentium-PC ist Pflicht, wenn Sie sich für Links LS 1998 Edition interessieren. (ab)



Schon im Hauptbildschirm fallen zwei wichtige Neuerungen auf (»Online« und »Tournament«)



Ein Blick aufs Leaderboard – endlich wurde ein Turniermodus integriert.

- **Hersteller:** Access
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** August '97
- **Besonderheiten:** Schneller Bildschirmaufbau; Internet- und Netzwerk-Turniere; kleine Hintergrundanimationen; bis zu acht Kameras auf dem Bildschirm.

Sie wollen eine wunderschöne Villa bauen?



**Das trifft sich gut, denn die
Hausbesitzer warten schon drauf!**



Wenn Sie denken, Häuserbau
wäre ein Kinderspiel, sollten
Sie's mal mit Constructor
probieren. Denn hier haben
Sie's nicht nur mit Mörtel und
Meißel, sondern auch mit
nervenden Geistern,
durchgeknallten Psychopathen,
wahnsinnigen Clowns und so
manchen anderen Problemen
zu tun.



AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC



Akkaim®

SPIELEFLUT UND DRSCHUNGELK



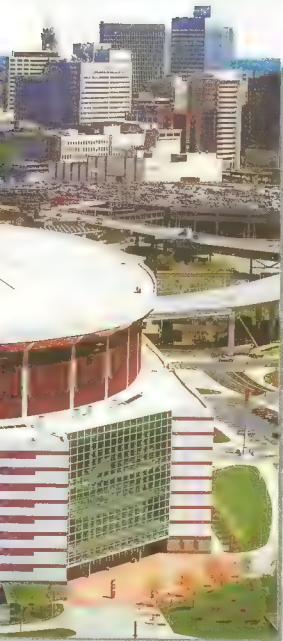
Aktuell

Die Mutter aller Spielemessen zog es nach zwei Auftritten in Los Angeles ins schwül-warme Atlanta an der Ostküste der USA. Heldenhaft warfen sich unsere Abgesandten für Sie ins Getümmel und brachten News, Trends und Informationen über mehr als 413 Spiele mit nach Hause.

Die dritte Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) hatte von der Ausstellerzahl nicht mehr ins Messegebäude von Los Angeles gepaßt. Also mußte ein größeres Messegelände her – es ging auf die andere Seite des Kontinents nach Atlanta. Die Olympiastadt zeigte sich Mitte Juni von ihrer unangenehmsten Seite: Temperaturen um 30°C und Luftfeuchtigkeiten bis zu 95 Prozent. Jeßen unsere drei Reporter Moni, Ralf und Roland an den tropischen

Regenwald denken und bei jeder Gelegenheit in klimatisierte Gebäude fliehen. Knapp drei Tage lang galt es, von den angekündigten 1500 neuen Spielen alle Titel anzuschauen, die für den PC erscheinen werden, dutzende Hände zu schütteln, und, besonders wichtig, kiloweise Pressemitteilungen einzusacken. Spannend wurde es noch einmal, daheim: Das sorgsam geschnürte und per Federal Express nach Deutschland geschickte Paket mit den gesammelten Werken hatte ein paar

LIMA



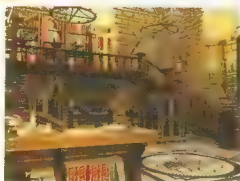
schon seit längerem in der Warteschleife kreisen und geben Ihnen ein Update über den aktuellen Status. Dabei lesen Sie – wenn vorhanden – die Hefenummer, in der ein erstes Preview des Programms zu finden ist. Auf einer separaten Seite finden Sie die wichtigsten Hardware-Neuigkeiten der E3.

Die Trends

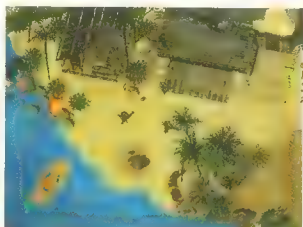
Wenn es auch nach einseitiger Meinung vieler Messebesucher das Superdoperspielen nicht gab – der Trash-Faktor ist bei den Neuerscheinungen deutlich zurückgegangen. Kaum noch ein Spiel, das sich nicht mit guter bis sehr guter Präsentation brüstet und Mehrspielermodi per Netzwerk oder Internet integriert hat. Fortsetzungen erfolgreicher Titel, waren Legion, ebenso wie zahlreiche neue »Command & Conquer«, »Tomb Raider«- oder »Quake« Clones. Nicht weiter überraschend: Add-on-3D-Grafikkarten, beispielsweise auf 3Dfx-Basis, treten einen gewaltigen Siegeszug an. Damit ist, wie LucasArts' »Shadows of the Empire« eindrucksvoll zeigt, selbst eine Portierung von N64-Spielen möglich. MMX-Rechner werden zum Teil unterstützt, MMX-only-Spiele sind noch mit der Lippe zu suchen – kein Grund zum übernetzten Rechnerneukauf.

3DO

Die Plastiksoldaten aus den Kindertagen sind zurück: Reanimiert im Action-Strategiespiel **Army Men** sollen Sie mit ihnen eine fotorealistische 3D-Welt erobern. Mehr Online-Welt als PC-Spiel: **Meridian 59** entwickelt sich bereits seit 17 Monaten im Internet. Das Update **Revelation** erweitert die Welt um ein besseres Benutzerschnitt, eine Insel-Stadt und 30 neue Computer-Charaktere. Eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele geht schon in die sechste PC-Generation: **Night & Magic 5 – The Mandate of Heaven** setzt auf jüngste 3D-Technologien, die ein sanftes Scrolling, Echtzeit-Action und hohe Farbtiefe gleichzeitig offerieren. Ob Sie mit einem High-Tech-Panzer in einer futuristischen 3D-Welt unterwegs sind oder auf dem Reißbrett eine Zitadelle entwerfen, das Einzelnen-Action-Strategie-Gemümel **Uprising** kombiniert Spielelemente zu einer



Night & Magic 5: Lesen bildet – ein Besuch der Bibliothek in New Sorpial lohnt immer. (3D0)

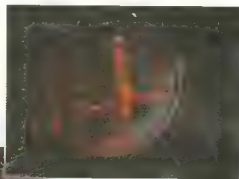


Army Men: Nach einer Rolle in Toy Story spielen die kleinen Plastiksoldaten hier sogar die Hauptrolle. (3D0)

ungewöhnlichen Mischung. Im gleichen Universum ist das Strategiespiel **Third Domain** angesiedelt, das als erster Echtzeitvertreter »vollkommene 3D-Welten« verspricht. In **Requiem** mischt 3D0 abermals Genres, diesmal Action und Adventure. In der Ich-Perspektive kämpfen Sie sich alleine oder in einer Gruppe mit bis zu acht Mitstreitern durch ein biblisches Szenario.

7th Level

Raymond E. Feist höchstpersönlich programmiert mit Hochdruck am Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels »Betrayal at Krondor«. Imposante 3D-Grafiken, eine ausgefeilte Story und rund 70 Spielfiguren sollen in **Return to Krondor** zu bestaunen sein.



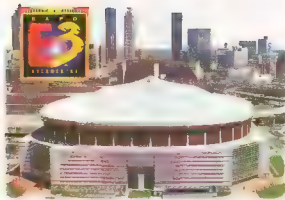
▲ **The Gatherer:** Die vollkommene Synthese zwischen Schieß- und Abenteuerspiel?

◀ **Return to Krondor:** In diese wohlfeilen Szenarien sollen noch etwa 70 Rollenspielfiguren einkopiert werden. (7th Level)



Tage Verspätung und färbte unseren Redakteuren einige Haare grau. Doch alles wird gut – nach einer nahtlosen Woche (soviel zur »Next Day Delivery«) wucherte der FedEx-Bote zu unserer Freude den halben Kubikmeter Papier durch die Redaktionsröhre.

Nie zuvor war ein Messebericht umfangreicher: Wir stellen Ihnen auf über 25 Seiten 410 neue Spiele vor. In guter Tradition präsentieren wir Ihnen dabei die Spiele nach Firmen geordnet, erwähnen auch die Titel, die



Auf die gebaute Rechenkraft von 3Dfx, MMX und Pentium-2-Prozessoren baut das Action-Adventure **The Gatherer**. Mit einer von 40 Waffen gerüstet, geht es in der 1. Person-Perspektive durch fünf turbulente Welten auf die Jagd nach zehn Dämonen. Zwar nennt sich das jüngste Werk von 7th Level ein Strategie-Abenteuer, doch wird diese Bezeichnung wie auch alles andere auf den Arm genommen: **Monty Pythons – Der Sinn des Lebens** besitzt zwar kleine Geschicklichkeitsspiele und Puzzles, will jedoch in erster Linie unterhalten. **Dominion** (Infos zuletzt in Heft 7/97) ver-schiebt sich weiter, soll aber noch '97 erscheinen.

Access Software

Die ehemaligen 8-Bit-Action-Produzenten stellen zwei Spiele vor. Ein Preview zum deutlich aufgebohrten **Links LS 1998 Edition** finden Sie im Aktual-Teil dieser Ausgabe. **Tex Murphy: Overseer** ist der dritte Teil der Abenteuerreihe um Privatdetektiv Tex in San Francisco der Zukunft und wird als eines der ersten PC-Spiele direkt für DVD entwickelt. Als Gaststar ist Michael York dabei.

Acclaim Entertainment

Acclaim hat die Finanzprobleme überwunden und scheint sich nun verstärkt an die Devise »Qualität statt Quantität« zu halten. Beeindruckend war vor allem die erstmals gezeigte PC-Umsetzung des Nintendo-64-Hits **Turok: Dinosaur Hunter**. Die Welt des Dinosaurienjagers sah in der 3Dfx-Fassung noch edler



Acclaims neues Sportlabel wagt sich mit **NHL Breakaway '98** gleich aufs Eis. (Acclaim)



und einem verbesserten Kurs-Editor wurde den 3D-Polygon-Grafiken zum altbekannten Dreidick-Schwing eine alternative Maussteuerung spendiert, die der Schwingbewegung des Schlägers näherkommen soll. Noch in der

► **Turok: Dinosaur Hunter** war eines der beeindruckendsten Spiele, die auf der E3 vorgestellt wurden. (Acclaim)

als im Konsolen-Original aus Turoks actiongeladenen Erlebnisse so. Im Spätsommer beginnen. Auch an den von uns bereits vorgestellten Spielen **Constructor** und **Forsaken** (Heft 3/97 beziehungsweise 7/97) wird fleißig weitergebastelt. Außerdem hat Acclaim ein eigenes Sportlabel, namens Acclaim Sports aus der Taufe. Als erste Titel wurden **NFL Quarterback Club '98** und **NHL Breakaway '98** vorgestellt und durch die Anwesenheit zehntägiger Sportgrößen gebührend gewürdigt. Fußballstar Brett Favre und Hockeystar Keith Tkachuk standen für die Sportsimulationen Pate und verteilten am Stand eifrig Autogramme. In **Bust a Move 2** können die Freunde von Puzzlespielen mit den berühmten Seifenblasen dank Level-Editor in Zukunft eigene Abschnitte erschaffen.

Accolade

Sportlich erwies sich Accolade mit neuen Titeln, die überwiegend noch in diesem Jahr erscheinen sollen. In **Testdrive 4** liefern sich zehn exotische Wagen auf sechs verschiedenen Fahrstrecken spannende Duelle. Die 3Dfx-Technologie soll voll ausgereizt werden, selbst der Einfallswinkel der Tropfen beim Regenerk wechselt. Partner bei diesem Projekt ist mit Pitbull Syndicate ein Team, das sich bereits mit »Destruction Derby« einen Namen gemacht hat. Auch im Fahrzeug oder gar zu Fuß sind Sie in den futuristischen 3D-Bandenkriegen von **Redline** unterwegs. Jede der Gangs hat ihre eigenen

Werkel und Waffen. Durch zahlreiche Missionen, zu denen auch Aufgaben wie die Einführung gegnerischer Wagen gehören, kämpfen Sie sich zum Überdosis empor. Erheblich friedlicher geht es in **Jack Nicklaus 5** zu. Neben fünf

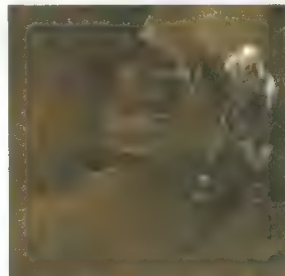


Testdrive 4: Wie im richtigen Leben – auf den Kursen regnet es schon mal. (Accolade)

Betatesphase befindet sich **Jack Nicklaus – Online Golf Tour**, die Online-Golfer ab Herbst auf das Grün locken soll. Wer noch nicht genug für eine weitere Baseballsimulation ist, wartet auf **Hardball 6**, das mit einer komplett neuen Grafik ausgestattet wurde und die meisten Grafik-Beschleunigungskarten unterstützt. Mit Fußball-Legenden will **Legends Football 98** die Fans an die Monitore fesseln. **Deadlock 2** soll dankenkraft, wo der Vorgänger aufgehört hat: Für die Kampagnen mit rund 40 Szenarien stehen neun nageleue Kampf-einheiten (Luft, Boden und Unterwasser) zum Einsatz gegen noch intelligentere Feinde bereit.

Activision

Geballte Ladung nennt man das, was Activision auf dieser Messe zu bieten hatte. Von »kleineren Titeln« kann keine Rede sein. Entsprechend hochgesteckt sind die Erwartungen an diese Spiele, die wir zum Teil schon im PC Player 5/97 vorgestellt haben. Das größte Gerangel entstand rund um die Monitore, auf denen **Quake 2** zu bewundern war. Ebenso erwartungsgemäß ist auch wieder die Geheimnistuerei ums neue Beben. Beeindruckend war das Gezeigte auf alle Fälle: Sowohl die Standardversion, vor allem aber die 3Dfx-Fassung



Quake 2 präsentierte sich in veredelter Grafik. (Activision)

weisen die einheim durch gebaute Action gestellten Herzen hoher schlagen. Echtzeit-Strategien die **Dark Reign – The Future of War** entgegenfeiern, müssen

mindestens noch bis zum Herbst ausharren. Nervöse Action-Adventure-Fans hingegen dürfen schon bald in **Blood Omen: Legacy of Kain** als wiederauferstehender Zombie zaubernd und blutsaugend durch düstere Welten ziehen. Magische Waffen sind auch ein Bestandteil von **Hexen 2** das auf der Quake-Engine basiert und daraus einiges herausklotzt. Vier verschiedene, sehr detaillierte Welten und vier unterschiedlich begabte Heldentypen mit ausbaubaren Fähigkeiten sollen den besonderen Reiz dieses 3D-Shooters mit Rollenspielelementen ausmachen. Die Hexer werden im Winter weitergehen. **Sin**, noch ein 3D-Actionspiel, aus der 1st-Person-Perspektive, bedient sich ebenfalls der Quake-Engine und katapultiert Sie in eine anarchische Zukunft, in der Sie als Führer einer Eliteeinheit mit unangenehm verrecktes Gesinde, aufraumen. In der Roboterkampfsimulation **Heavy Gear** lenken Sie Ihre Kampfmaschinen in 30 Missionen durch Städte. Es sind

Die Muppets kommen, zumindest auf DVD, in **Muppet Treasure Island**. (Activision)



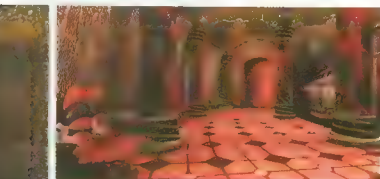
Interstate '77: Im Jahr danach gibt es wieder Zoff auf amerikanischen Staatsstraßen. (Activision)

Wüstensand. Ein Zufallsgenerator für Missionen ist angedacht, mit dem so schnell, keine langweilige Aufkommen wird. Das Echtzeit-Strategica, **NetStorm** wird speziell für Internet-Wettkämpfe konzipiert. Die Online-Teilnehmer können Allianzen bilden und müssen lernen, natürliche Energiequellen wie Wind oder Regen für die Waffenproduktion zu nutzen. Dreierlei Szenarien aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges soll ab Herbst die Flug-

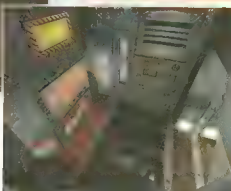
simulation **Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe** allen ambitionierten PC-Piloten bieten. Die legendäre Zork-Abenteuereihe findet im Spätherbst in **Zork Grand Inquisitor** ihre Fortsetzung. Im Kampf gegen den Großinquisitor besuchen Sie altbekannte Abschnitte aus früheren Zork-Folgen. Die Motoren der Autos im Vorgänger sind kaum abgekühlt, schon ist **Interstate '77** in der Mache, das Autofreaks erneut auf die actionreichen Straßen der 70er Jahre schickt. Sogar einige DVD-Titel



Hexen 2: Beim ersten Anspielen machte der 3D-Shooter einen sehr guten Eindruck. (Activision)



▲ **Zork Grand Inquisitor:** Um einen Besuch im Hades kommen Sie nicht herum. (Activision)



◀ **Beinahe sündhaft gefährlich** geht es im 3D-Shooter **Sin** zu. (Activision)



A.S.C. Games

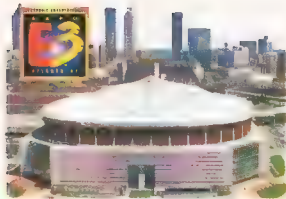
Das Action-Spiel **Coliderz** um acht Alien-Rassen, die sich in speziellen Fahrzeuge auf Kollisionskurs begeben, haben wir schon auf der letzten E3 gesehen. Kaum ist **Hardcore 4x4x** getestet, schon kommt der Nachfolger mit neuen Kursen, neuen Fahrzeugen und noch mehr Schlamm – sein Titel: **Hardcore 2**. In Amerika populärer als hierzulande sind Simulationen zum Thema Sportfischen. Ambitionierte Angler können in **TNN Outdoors Bass Tournament 3rd Annual** die Wirksamkeit ihrer Köder beweisen.



Adrenalin Entertainment entwickelt **Coliderz**. (A.S.C.)

Bandal Digital Entertainment

Der riesige Erfolg der digitalen Tamagotchi-Haustiere kam dem japanischen Elektronikriesen gerade recht: Fugs wurde die Fusion mit Sega abgeblasen. Zu Bandas ersten PC-Spielen gehört, oh Wunder, **Tamagotchi**. Die offizielle PC-Umsetzung der digitalen Taschenbienen bringt ein paar Erweiterungen mit, beispielsweise einer Ahnengalerie der von Ihnen aufgezogenen Wesen. **Gundam – 0079 The War for Earth** ist ein Action-Adventure von den Presto Studios (wie The Journeyman Project), das in einer fernen Zukunft spielt. Sie verteidigen dann irrische Kolonisten gegen – richtig, außerirdische Dunkelkrieger vom Planeten Zeon. **movie!** ist ein bizarres Kinospaß: Als Regisseure puzzeln Sie Filmschnipsel zusammen oder vertonen mit einem Mikrophon Szenen aus Hollywood-Schinken nach.



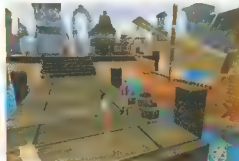
Bethesda Softworks

Die »Daggerfall«-Produzenten zeigten vier Titel: **An Elder Scrolls Legend: Battlespire** schickt Sie ins Trainingslager der kaiserlichen Leibwachen. Dort ist alles wie ausgestorben – in Rollenspielmanier müssen Sie nun herausbekommen, was mit den Elitetruppen passiert ist. **Redguard** spielt ebenfalls in Bethedas Fantasy-Szenario. Im ersten Adventure aus dem Elder-Scrolls-Universum sind Sie als Soldner Cyrus auf der Suche nach Ihrer verschollenen Schwester. Atmosphärische Grafiken, Schwerkämpfe und vielschichtige Charaktere machen auf das endgültige Produkt neugierig.

Schon seit der ersten E3 anno 1995 sind die anderen zwei Programme mit dabei: Im Rennspiel **XCar: Experimental Racing** können Sie sich hinter das Steuer von 900 PS starken Prototypen klemmen, die Sie aufmotzen und individuell bemalen können. Eine Mischung aus Strategie und Weltraum-Action bietet **The 10th Planet**. Außerirdische Invasoren müssen aus dem Sonnensystem zurückgedrängt werden. Ganz nebenbei managen Sie die Geschnicke Ihrer Raumstationen und versuchen, durch erfolgreiche Forschungen die Technologie der Aliens für Ihre Zwecke einzusetzen.



The 10th Planet: Privateer läßt großen – über dem Jupiter fliegen die Fetzen. (Bethesda Softworks)



Redguard: Cyrus trifft im Hafen auf eine unbekannte Schöne. (Bethesda Softworks)



Allianz

Ebenso wie Sierra und Impressions war Blizzard im Rahmen einer Sonderausstellung beim neuen Schirmherren CuC zu finden. Angesichts der Bildschirmkämpfe von **Starcraft** (Preview in PC Player 7/97) im A.I. und auf den Planeten stauten nicht nur Strategiefreunde. Auch die Schicksa des Orks Thrall in **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** (Preview im Heft 7/97) zogen mit ihrer stimmungsvollen Grafik eine Menge Neugierige in ihren Bann. Das Spiel läßt auf ein gelungenes Weihnachtspräsent für alle Abenteuerer hoffen.

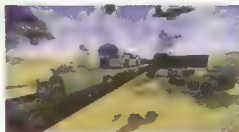
Blue Byte

Wie im letzten Heft berichtet, entsteht in der deutschen Softwareschmiede unter Volodampf die nächste Battle-Isle-Folge **Incubation**. Und weil man gerade so schon am Fortsetzen ist, bekommt auch die Tennisreihe **Great Courts** einen dritten Teil. Für die Sportsimulation soll ein eigener Internet-Server eingerichtet werden.

◀ Moni entschloß sich kurzerhand zu einer Allianz mit den Protos aus Starcraft (Blizzard).



Noch in einem frühen Stadium befindet sich **Great Courts 3**. (Blue Byte)



Spearhead: Die Libyer werfen ihr Sortiment von der Stalinalge bis zur Mig in die Schlacht. (BMG Interactive)

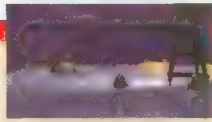
BMG Interaktiv

Der Abrams M1A2 – Krone der Panzer-Schöpfung, rollt in **Spearhead** über Stock und Stein. Sie müssen darin, wenn überraschend, einen fiktionalen Aggressor in seine Schranken verweisen. Dank eines Kampfcomputers können Sie sich in 50 Einzelmissionen und 20 Menschens-Jerkarten auf die Kontrahenten konzentrieren. Rüttel- und Schüttelimpulse werden zum Beispiel an Microsofts Force-Feedback-Joystick übertragen und sorgen für Realismus. Zum Actionspiel **Spec Ops – U.S. Army Rangers** lesen Sie bitte den Extraksten.

In **Tanktics** bauen Sie aus Modulen witzige Spiegezugpanzer zusammen, um damit die Plagge des Gegen-

SPEC OPS – U.S. ARMY RANGERS (BMG)

Hinter dem langen Titel verbirgt sich der neue Actiontitel von Zombie. Darin müssen Sie ein Grüppchen von Rangern durch zwölf Spezialmissionen, wie dem Aufspüren und Zerstören eines notgelandeten Spionageflugzeuges, führen. Dabei schalten Sie von Soldat zu Soldat um und sorgen für ein taktisch kluges Vorgehen, gegenseitige Deckung und das schnelle Kaltstellen von plötzlich auftauchenden Störenfrieden. Mit pseudo-realistischer 3D-Rundumgrafik, ruckelfreiem Scrolling und realistisch animierten US-Rangern ahmt die Grafik den sattem bekannten Actionfilmen. Realismus bei Ausstattung und Missionsdesign kommen nicht von ungefähr, da die Zombie-Mitbegründer Joanna Alexander und Mark Long sich früher mit Virtual-Reality-Systemen für den militärischen Einsatz beschäftigt haben. 3Dfx-Karten werden unterstützt.



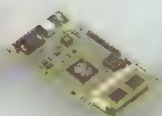
Vorsichtig schleicht sich ein Zug Rangers ins feindliche Camp.



Ausrüstung und Waffen der Soldaten orientieren sich an der Wirklichkeit.

Sensationell

COMBEGA



ATI Technologies Inc. entwickelt und produziert Grafikkarten und -boards für PC- und Mac-Plattformen im Consumer- und Corporate-Bereich. ATI unterstützt alle gängigen Betriebssysteme und Prozessortechnologien. Weltfirmen wie IBM, NEC, Gateway, Sony, Toshiba, Acer und Apple haben ATI-Technologien werkseitig eingebaut.

Zum Nachrüsten sind ATI-Karten im Fachhandel erhältlich. Wo, erfahren Sie bei unseren Distributoren:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| • MACROTRON AG | Telefon 0 89 42 08-0 |
| • CHS Electronics | Telefon 0 81 41 32 67 63 |
| • P & T | Telefon 0 64 03 97 10 |
| • FRANK & WALTER | Telefon 0 531 21 18 80 |
| • ABC Computer | Telefon 0 40 73 48 82 00 |
| • ap | Telefon 0 241 9 17 04 00 |
| • MC DOS | Telefon 0 22 33 96 70-0 |

Grafikkarten und Grafichips von ATI machen Ihren PC schneller, als je zuvor!

Wenn die Zeit endlos Warten und ruckelnde Bilder vorbei sein soll, dann revolutionieren Sie doch Ihren PC mit ATI Grafiktechnologie!

Denn ATI-Grafikboards (3D Charger, 3D Xpression+, XPERT@Play) und Grafichips (RAGE II+, RAGE PRO) geben Ihrem PC die Grafikpower, die Sie sich bisher immer gewünscht haben. Multimedia, Internet, Games, Action- und 3D-Anwendungen laufen jetzt superschnell und in höchster Bildqualität.

Weltweit ist ATI das einzige Unternehmen unter den Top 3 für Grafichips und -boards. ATI bietet beste Technologie und höchste Leistung mit stabilen Treibern zu vernünftigen Preisen. Vergleichen Sie doch mal!

Übrigens: Fast jeder dritte 3D-fähige Grafikbeschleuniger kommt von ATI.*
Hoffentlich auch der in Ihrem PC

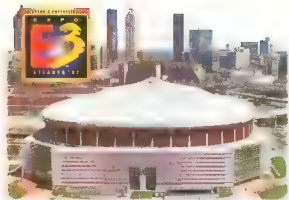
*Quelle: Mercury Report Q1/97

Now You See It.



Internet: www.atitech.com

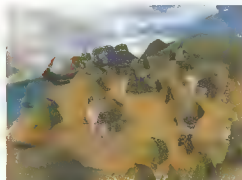
ATI Technologies Inc. Toronto Canadian graphics technology, a quality that leads the world



spielers zu erobern. Auf dem Weg dahin sind natürliche und gegnerische Hindernisse zu überwinden. Hierumwandelnde Schiffe dürfen angezündet und als Brandbomben mißbraucht werden, um die Geschützwerke des Gegners auszuschalten. Trotz makaber witzigem Drumherum ist geschicktes Taktieren Trumpf. Tanktics stammt übrigens von DMA Design, den Machern des Geschicklichkeitsspiels Lemmings.



Tanktics: Der grüne Dino hilft mit dem Magneten beim Panzer-Zusammenbau, die hier gegnerische Geschütze angreifen. (BMG Interactive)



Einmal der liebe Gott sein: Populous 3 macht es wieder möglich. (Bullfrog)

The Tour ist der Nachfolger von »Quest for Fame«. Mit einer virtuellen Gitarre aus mitgeleiertem Pickup und einem Tennisschläger geht es quer durch die Zeit – zur Musik von Jimi Hendrix oder The Who. Direkt aus der japanischen Konsolenwelt springt der **Monkey Hero** auf den PC-Bildschirm. Sie steuern die Trickfigur durch putzig gezeichnete 3D-Landschaften. Das Auto-Actionsspektakel **Grand Theft Auto**, angekündigt schon im Frühjahr '96, ist immer noch nicht fertig.

Bullfrog

Knapp zehn Jahre nach dem Original Populous bringt Bullfrog diesen Herbst mit **Populous: The Third Coming** ein völlig überarbeitetes Konzept der »göttlichen Simulation«. Das Spielprinzip wurde vor allem hinsichtlich der strategischen und taktischen Gesichtspunkte aufpoliert und benutzt eine 3D-Grafik, die leicht an »Magic Carpet« erinnert. Nicht ohne eine gewisse Ironie ist das erste Bullfrog-Spiel, nach Peter Moynaux ein Nachfolger zum Programm, mit dem er einst die Spielefirma gegründet hatte. Wir dürfen gespannt sein, ob die Restmannschaft den hohen Standard der bisherigen Titel halten kann.

CDV

Nach dem grottigen »Weta« hat CDV schon die nächste Eigenentwicklung in der Mache. So verliert uns Chefentwickler Thomas Schaefer persönlich, was am Echtzeit-Strategiespiel **Adhara-3** außergewöhnlich sein wird. »Die 32-Bit-Routinen des



Adhara-3: Die hohe Auflösung und die ungewöhnlichen Rassen werden schon auf diesem frühen Bild deutlich. (CDV)

Spiels wurden in Maschinensprache geschrieben. So können wir in hoher Auflösung (800 x 600 Punkte, Hi-Color) mehrere tausend Objekte ohne jegliches Ruckeln über den Bildschirm bewegen«, rühmt Schäfer. Obendrein komme das auch der Computerintelligenz zugute. Besonderen Wert wurde auf die Tag-Nacht-Wechsel gelegt: allerlei sanft ausleuchtende Lichtquellen, bewegte Suchscheinwerfer und Signalarbeiten durchpflügen die Nacht, in der sich die Einheiten anders als am Tage verhalten. Im Lauf des Spieles lassen sich neue Techniken entwickeln. Verbesserte Truppen kehren nach der Umrüstung automatisch zu ihren letzten Stellungen zurück. Komplexere Truppenbewegungen sind auf einer taktischen Karte zu planen. Im Menüspeziellmodus darf ein Feldherr obendrein eigene Mannen unter den Befehl von Verbündeten stellen.

Criterion

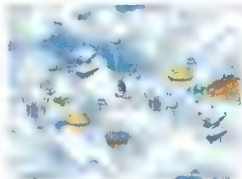
So ganz kommt Criterion vom feuchten Element nicht los: Derzeit entsteht mit **AquaTak** eine Rennbootsimulation, in der auf verschiedenen Kursen die Wellen durchpflügt werden. Im Netzwerk und am Spitscreen starten die Rennen in fünf unterschiedlichen Booten. Um Geschwindigkeit geht es auch beim Motoradrennen **Red Line Racer**. Vier Maschinen dürfen Sie tunen, um sich mit bis zu acht anderen Bikern die Reifen heiß zu fahren. Nichts wie raus hier, könnte das Motto von M.I.A. lauten. Als eine gefangengehaltene Spezialerinne t proben Sie den Ausbruch und beseitigen auf der Flucht alles, was Ihnen im Wege steht.

Crusader Studios

Greyhounds of the Sea ist eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel: Als König von England oder Kaiser von Deutschland planen Sie von 1898 an den Ausbau der Kriegsflotte und bringen diese dann im Ersten Weltkrieg zum Einsatz, um den Zweiten Weltkrieg zu verhindern. **BioTeam 1** erinnert an den Film »Die phantastische Reise«: An Bord der Spezialsonde »Magellan« treiben Sie durch einen menschlichen Körper und müssen rund 60 Krankheiten ausschalten.

Cryo

Die Titel **Ubik**, **Riverworld**, **The Third Millennium** und **Dreams** wurden bereits auf der letzten ECTS vorgestellt und sollen nun diesen Herbst erscheinen. In **Pax Corpus** muß eine Einzelkämpferin ihre Heimat vor einer biomechanischen Bedrohung bewahren. Das Actionspiel orientiert sich an »Tomb Raiders« und führt durch gegen- und rätsgefüllte 40 Level. Neben einer Windows-95-Fassung ist auch eine Version für Hardwarebeschwämmiger (PowerVR, 3Dfx) geplant. Ein direkter Konkurrent zur Bullfrogs Göttersimulationen ist **Intervention**. Sie hegen und pflegen darin eine »selbstgesteuerte« Welt samt Bewohnern und versuchen sich deren treue Gefolgschaft zu sichern.

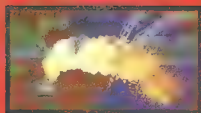


Intervention: Die Göttersimulation protzt mit solch himmlischer Grafik. (Cryo)



MASS[®] DESTRUCTION

BREAKING OUT NOW!



PC
CD-ROM



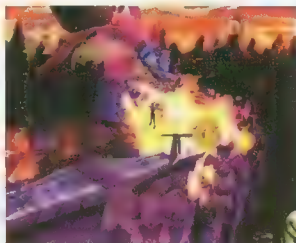
PC
Erhältlich auch für Sony PlayStation

www.bmg-interschi.de



Auch

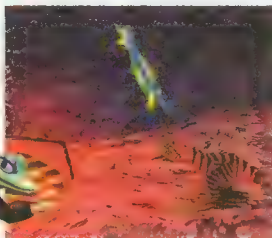
Michael, Ralf und Heinz-Harald haben mal klein angefangen.



◀ **Pandemonium 2:** Der Chefdrache setzt der graziösen Nikki hier ziemlich zu. (Crystal Dynamics)



Pandemonium 2: Fargus und Handpuppe Sid haben jetzt wesentlich komplexere 3D-Landschaften zu überwinden. (Crystal Dynamics)



GEX: Jeder Level parodiert eine berühmte TV- oder Kino-Produktion – hier Jurassic Park. (Crystal Dynamics)

Crystal Dynamics

Aufgrund des großen Erfolges von »Pandemonium 1« schraubt Crystal Dynamics bereits an einem Nachfolger namens **Pandemonium 2**. Kaum zu glauben: Der zweite Teil sieht noch eine Klasse besser aus und bietet wesentlich komplexere und vielfältigere 3D-Landschaften. Dazu gibt es versteckte Bonusbereiche und einen fetzigen Dschungel-Soundtrack.

Das dreidimensionale Hüpfspiel **GEX: Enter the Gecko** sieht aus, als sei es von Nintendo höchstpersönlich für

ihre 64-Bit-Konsole entwickelt worden. Es benötigt allerdings auch einen Pentium mit 3Dfx-Karte. Technisch hat GEX hat nichts mehr mit seinem 2D-Vorgänger gemein – er bewegt sich völlig frei durch die Räume. Wie im ersten Teil treffen Sie überall auf humorvolle Anspielungen: Das Reptil tritt nicht nur in seiner Schuppenhaut vor die Kamera, sondern auch als James Bond oder im Weltraum-Level mit weißer Star Wars-Sturmtruppenpanzerung. Jeder Level stellt eine Parodie auf einen Kinofilm oder eine TV-Serie dar.

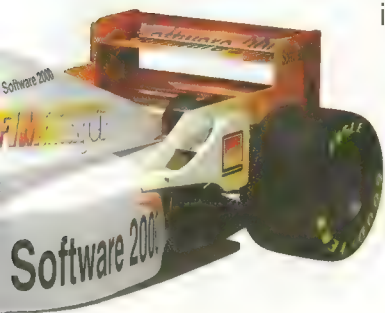
Cyberdreams

Unter dem Anreizsitz **Ares Rising** entsteht derzeit das neue Werk des ehemaligen »Privateer«-Teams. In dem Gemisch aus Weltraumkämpfen, strategischer Planung und der Suche nach notwendigen Ressourcen gilt es zugleich, das Geheimnis eines mysteriösen außerirdischen Gerätes aufzuklären. Action und Strategie: In **Toxic Squad** kommandieren Sie eine Gruppe von acht



Der **FM**anager kommt

im September ganz
groß raus!



SOFTWARE 2000



Ares Rising verbindet Weltraumaction mit strategischen Elementen. (Cyberdreams)

Alien-Söldnern, die Crew soll eine böse Riesenschlange ausschalten, welche die gesamte Galaxis zu zerstören droht. Das bereits von der letzten ECTS bekannte Wes Craven's principle of Fear läßt immer noch auf sich warten.

Discovery Channel Multimedia

Byzantine – The Betrayal ist Discoverys bisher aufwendigster Titel und Begründer der neuen »Planet Explorer«-Serie. Auf sieben prall gefüllten CDs müssen Sie in Istanbul, Ihren spurlos verschwundenen Freund Emre suchen. Er hatte Sie um Hilfe gebeten, weil er einem internationalen Schmuggerring auf die Schliche gekommen war. Obendrein sucht Sie die örtliche Polizei als Mordverdächtigen. Alle Szenen für das Abenteuer wurden vor Ort in der Türkei gedreht, mehr als 40 Personen kreuzen Ihren Weg. Das Echtzeit-Strategiespiel **Evolution** hat einen ungewöhnlichen Ansatz: Als amphibische Spezies krabbeln

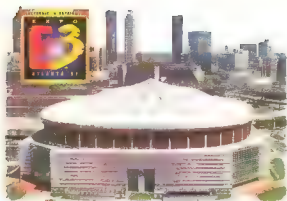
Sie in grauer Vorzeit an Land, um dort in wenigen Millionen Jahren die Vornerrschaft über rivalisierende Rassen zu erlangen. 150 heute ausgestorbene und noch lebende Kreaturen warten darauf, von bis zu sechs Spielern gelenkt und entwickelt zu werden, während die Kontinente auseinanderdriften.

Disney Interactive

Neben dem schon in PC Player 7/97 vorgestellten Action-Spiel **Hercules** zum just angelaufenen Kinofilm frischt Disney noch einen Zeichentrickstreifen auf: **The Fate of Agrabah** spielt im »Aladdin«-Jmfeld. Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie Agrabah aus den Klauen



Byzantine – The Betrayal: Über 120 in Istanbul fotografierte Umgebungen sorgen für ein orientalisches Ambiente. (Discovery Channel Multimedia)



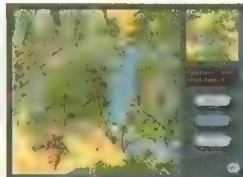
des bösen Jaffa retten. Disney betreut außerdem ABC Interactive, das zusammen mit dem gleichnamigen TV-Sender Sports Spiele entwickelt. **ABC Sports Indy Racing: Road to the Indianapolis 500** ist mit **ABC Sports College Football: Heroes of the Gridiron** ein heißer Anwärter für den längsten Namen der Messe. Während sich beim einen alles um das bekannte Autorennen dreht, geben sich beim anderen 1700 Uni-Footballer die Ehre, deren Geschichte Sie wagemutig in die Hand nehmen. Ähnlich mischt: **ABC's Monday Night Football '98**, das wie die beiden Kollegen Kommentare und Einspielungen aus dem ABC-Fundus enthält.

DreamWorks Interactive

Der Stand von DreamWorks gab sich ganz im Zeichen des Dinosauriestreifens **«Jurassic Park: The Lost World»**. Die Monitore und Computer versteckten sich in baumhausartigen Strukturen, die von riesigen Halmen und Farnen überwuchert wurden. Steven Spielberg



Trespasser: Den dritten Teil der Jurassic-Park-Serie gibt es nur auf dem PC zu sehen. (DreamWorks Interactive)



Chaos Island - The Lost World: Vom Ei zum Saurier - managen Sie den Nachwuchs der Urzeit-Insel. (DreamWorks Interactive)

ION STORM (EIDOS)

Besondere Aufmerksamkeit erregte das neueste Werk von »Doom«- und »Quake«-Designer John Romero, der nach seinem vieldiskutierten Weggang von id-Software eine eigene Firma namens Ion Storm gegründet hat. **Daikatana** heißt das erste Spiel. Der Action-Titel soll im Gegensatz zu Quake mehr Rollenspielcharakter haben. Ähnlich wie in »Chronotrigger« reist der Held Hiro Miyamoto darin durch verschiedene Zeitzonen. Grund: Der Bösewicht Benedict hat sich der legendären Waffe Daikatana bemächtigt, mit der er durch die Zeit reisen kann. Prompt bringt er das Zeitgefuge



In Daikatana sind manchmal die Witterungsverhältnisse ungünstig. (Eidos)

durcheinander. Mit zwei Freunden machen Sie sich auf den Weg in vier Spielabschnitte, entsprechend einer Epoche der Erdschichte. 30 verschiedene Waffen lassen Ihre Feinde zittern. Stößt dem Helden etwas zu, kann mit einem der anderen beiden Charaktere weitergeforcht werden, die unterschiedliche Eigenschaften und Blickwinkel besitzen.

Zwei weitere Titel stehen auf dem Programm: **Anachronox**, ein Rollenspiel im Stil japanischer Konsolentitel wie der »Final Fantasy«-Serie. Es nutzt ebenfalls die Quake-Engine, aus der nach Romeros Meinung noch viel mehr herauszuholen ist. Todd Porter, ehemaliger 7th-Level-Mann, arbeitet am Strategietitel **Doppelgänger**. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines schleimigen Weichtieres, die Grafik basiert auf Voxeltechnologie. Alle Programme werden erst 1998 erscheinen.

selbst nennt **Trespasser** den inoffiziellen »digitalen Nachfolger« von **The Lost World**. Im 3D-Abenteuer muß sich Anne, eine Schiffbrüchige, auf der bekannten geheimnisvollen Insel der Saurierattacken erwehren und zahlreiche Puzzles lösen. Die Grafik des Spiels sieht schon jetzt mehr als beeindruckend aus. **Chaos Island: The Lost World** ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das schon Kinder ins Genre einführen soll. Allerdings Dinoeier müssen ausgebrütet und die geschapften Tierchen anschließend zu ausgewachsenen Kämpfern herangezogen werden.

Überarbeitet und unterbezahlt? Das nicht nur Redakteurinnen und Redakteure vertraute Phänomen verkörpert kein Comicheld so gut wie von Dilbert.

Dilbert's **Desktop Games** bietet zehn witzige Spiele und Aktivitäten um den heidnischen Arbeitnehmer. In **Goosebumps: Attack of the Mutant** befreien Sie aus der Ich-Perspektive um sich schießend die Welt vom fiesigen Maskierten Mutanten und seinem Gefolge. Die zugrundeliegende TV-Serie ist in den USA bereits ein Hit.

Hideo

Der Eidos-Stand war ganz im Zeichen von Lara Croft und ihrem Auftritt auf der U2-Tournee geschmückt. Sogar Lara »persönlich« gab sich am Stand die Ehre, kann das



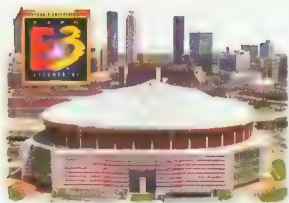
In den Straßen des futuristischen Omtkron lebt es sich gefährlich. (Eidos)

Spiel aber auch nicht schneller zu Ende programmieren. Immerhin soll **Tomb Raider 2** noch dieses Jahr erscheinen. **Deathtrap Dungeon**, **Fighting Force**, **Flying Nightmares 2**, **Steel Legions** und die Flugsimulation **Joint Strike Fighter** erwarten wir in unserem Eidos-Special im letzten Heft. Sie sollen ebenfalls noch dieses Jahr erscheinen.

Der Anfang einer neuen Serie von Action-Adventures blüht **Riana Rouge**. Die Hauptrolle spielt Gillian Bonner, ein ehemaliges Playboy-Sterchen. Mit spezieller Videotechnik und einem neuen Interface, »Emotivator« genannt, will das Team von Black Dragon ab Herbst das Genre revolutionieren: Nur wer die Spielfigur in kritischen Situationen mit den angemessenen »Emotionen« reagieren läßt, kommt weiter. Im 3D-Actionspiel **Lunatic** verteidigen Sie in Ihrem Exil eine kleine Kolonie die Menschheit gegen feindliche Großkonzerne. Für 1998 angekündigt wurden die Hubscräuber-Action **Team Apache** und **Forsaken**, ein Rollenspiel mit klassischer isometrischer Grafik. Als magiebegabter Außen-

Für Sie geht er bis ans Ende der Welt ...





seiner müssen Sie sich durch ein Phantasieren kämpfen. Weitgenosse Aktionsfreiheit der Spielfigur bietet **Omikron**: In der gleichnamigen Stadt muß der Held des Action-Adventures Faustkämpfe und Schießereien überstehen. Zudem so, so gut wie jede Örtlichkeit zugänglich und Interaktion mit Menschen und Objekten jederzeit möglich sein. Auch die Arbeiten am bereits zur Herbst-ECTS vorgestellten Strategiespiel **Plague** von Ian Youngstone gehen weiter. Neueste Infos zu John und Romero neuer Firma Ion Storm, deren Titel bei Eidos erscheinen, lesen Sie im separaten Kasten der Vorseite.

Electronic Arts & EA Sports

Auf dem riesigen EA-Stand gab es zahlreiche Neuheiten zu entdecken. **Sid Meier's Gettysburg!**, dem ersten Spiel von Sid Meiers neuer Firma, das bei Electronic Arts erscheint, widmen wir einen eigenen Kasten. Aktuell des zum fünften Teil der «Wing Commander»-Serie finden Sie im Messebereich unter 0 wie Origin. Bei **Galapagos**, einer Mischung aus Puzzle- und Adventure, müssen Sie einen synthetischen Organismus namens Mende, aus der Welt Galapagos retten. Die fernfähige Spielfigur wird dazu durch acht echtzeitberechnete Cyberwelten gelenkt. Die «Strike»-Serie soll nun auch am PC weitergeführt werden. Während «Soviet Strike» der PlayStation vorbehalten war, soll der hachtförmige **Nuclear Strike** zeitgleich für den PC erscheinen. Sie müssen im Action-Strategiemix einen Wahnsinnigen stoppen, der die Welt mit nuklearen Waffen erpreßt. Dafür stehen zehn Fahrzeuge wie ein Panzer oder eine Harrier zur Verfügung. Jane's Combat Simulations taufen, beraten durch einen ehemaligen F-15-Piloten und andere Air-Force-Angehörige, an F-15. Dabei wird äußerst auf Authentizität und Detailreichtum geachtet: Das Team machte sich einige Zeit auf einer Flugbasis mit allem genauestens vertraut. Wie ein echter Kampfpilot müssen Sie sich um alles kümmern, von der richtigen Bewaffnung bis zum Systemcheck vor dem Start. Ihr Einsatzgebiet umfaßt circa 2,5 Millionen Quadratkilometer (der gesamten mittleren Osten). Neben den vorgegebenen Missionen

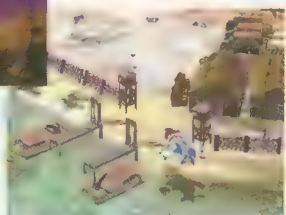
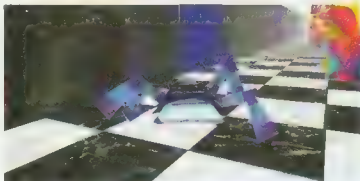
dürfen Sie auch eigene generieren. Die Triebwerke sollen im Winter warmlaufen. Auch vom Hubschrauberko-legen gab es Neues. Designer Andy Ho, 15 ließ sich nicht lumpen: **Longbow 2** bietet zusätzlich einen Mehrspielermodus, in dem Sie im Team, kooperativ oder gegeneinander antreten. Mit stark aufpolierter Grafik können Sie außer dem Apache noch andere Helikoptermodelle fliegen. 3Dfx-Karten werden unterstützt. Für Sportler-



▲ East Front: Der Kampf um Stalinsgrads Fabriken ist in vollem Gange. (Empire)



Longbow 2: Natürlich sind die gegnerischen Hubs wieder bevorzugte Abschussziele. (Electronic Arts)



Nuclear Strike: Diesmal kommt auch der Harrier-Senkrechtstarter zum Einsatz. (Electronic Arts)

◀ Diesem putzigen Kerlchen helfen Sie bei Galapagos. (Electronic Arts)

SID MEIER'S GETTYSBURG! (ELECTRONIC ARTS)

Hinter verschlossenen Türen durften wir einer Präsentation von **Sid Meier's Gettysburg!** beiwohnen, dem ersten Spiel von «Firaxis Games». Die Firma wurde vor einem Jahr von Sid Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs gegründet. Stardesigner Sid «Civilization» Meier ließ es sich nicht nehmen, sein jüngstes Werk persönlich vorzustellen: «Ich habe als kleiner Junge stundenlang im «American Heritage Golden Book of The Civil War» geschmökert. Unsere Zielgruppe sind nicht nur Genreliebhaber, sondern all jene, die an Spielen mit geschichtlichen Themen Spaß haben. Wir möchten, daß der Spieler nicht nur kühl strategisch seine Entscheidungen trifft, sondern daß er das Kampfgeschehen des Bürgerkriegs richtig mitfühlt. Ein Klick auf einen Gefechtsabschnitt des Echtzeitzenarios genügt, und Sie hören und sehen genau, was in der unmittelbaren Umgebung los ist. Durch die drehbare 3D-Ansicht des Schlachtfeldes ist man schnell auf dem laufenden, nicht nur was Kampfmoral und Stärke der Truppe angeht. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, auch die Gegner-KI ist einstellbar. Im Spätherbst sollen sich Mächtige-Generäle in historische und zufalls-generierte Scharmützel stürzen können. «Was wäre wenn?»-Schlachten, ein Gefechts-generator sowie ein Mehrspielermodus sollen den Spielspaß zusätzlich erhöhen. Anschließend wird sich das Team nach Worten von Sid Meier dem Strategiespiel **Alpha Centauri** widmen, das sich mit dem Aufbau von Kolonien befaßt.



Sid Meier beschreibt die Vorzüge seines Spiels mit Händen und Füßen ...

naturen bringt EA Sports unter anderem **Triple Play 98**, ein 3D-Baseballspiel mit Polygspielern. Fußballfans dürfen ihre Kondition bei **NCAA Football 98** in 122 gerederten Stadien unter Beweis stellen. Das Spiel, das im Herbst erscheinen und enthält alle 112 Teams der verschiedenen US-College-Divisionen. Die Rennsimulation **Andretti Racing**, die bisher Konsolenbesitzern vorbehalten blieb, soll nun auch den PC-Benutzern die italo-amerikanische Rennfahrerfamilie und ihr Umfeld näherbringen. Als erstes Spiel, bietet es sowohl Stock Car als auch Indy-Car-Wettbewerbe.

Empire

Das veredelte **Flying Corps Gold** bietet neben 3D-Kartenunterstützung einen Missions-, Kampagnen- und Charakter-Editor sowie mit der Fokker D-VIII ein weiteres Flugzeug. Auch bei **The Golf Pro** kam jemand auf die Idee, die Schwungbewegung mittels Mausebewegung zu simulieren. Go!stunden von Gary Player sollen helfen, die ärgsten Fehler zu vermeiden. Ein weiterer »Battle Chess«-Vertreter, zu dem es noch keinen anderen Titel als **Chess** gibt, soll den ansonsten so ersten Denksport wieder etwas aufpeppen. Auf die Piloten der **F/A-18 Hornet 3.0** warten knapp 30 Missionen über dem Mittleren Osten, die schneller, hochauflösende Grafiken in einer Auflösung von 1024 mal 768 Bdpunkten bieten will. Zur Zeit des Korea-Konflikts finden die Luftkämpfe von **Mig Alley** statt. Von der Mig 15 bis zur F-86 Sabre können Sie sich in diversen Maschinen in eine Luftschlacht stürzen, bei der bis zu 50 Flugzeuge am Himmel sein sollen. Optional dürfen Sie Ihre Maschine auch mittels Paintshop nach eigenem Gusto gestalten.

TalonSoft, allen Hardcore-Strategen durch die »Battleground«-Serie oder »Age of Sail« ein Begriff, melkt kräftig die bekannte Spiel-Engine. Die Fortsetzungen schwingen sich dabei schon in »Police Academy«-Höhen: **Battleground 5: Antietam** nimmt Sie mit in den amerikanischen Bürgerkrieg, **Battleground 6: Napoleon in Russia** läßt den Rußlandfeldzug und den Kampf um Moskau wieder aufliegen. **Battleground 7: Bull Run** enthält gleich zwei US-Bürgerkriegsschlachten, die sich beide in der Nähe des Dorfs Manassas ereignet haben. **Battleground 8: Prelude to Waterloo** schließlich handelt von den Gefechten bei Uigny und Quatre Bras. Das erwähnte Age of Sails findet gleich zwei Fortsetzungen: **Age of Ironclads** mit Seegefechten des amerikanischen Bürgerkrieges sowie **Age of Oars**, das Ihnen das Kommando über Schiffe aus der Spanne zwischen 3000 vor und 1200 nach Christus gibt. In **NAM – Tour of Duty** unternehmen Sie taktische Gefechte in Süd-Vietnam. **Operational Art of War** entführt Sie in den europäischen Luftraum des Zweiten Weltkrieges. **Mid East Front** geht es entweder mit der Wehrmacht an die Ostfront, alternativ verteidigen Sie auf russischer Seite Stalingrad oder Kursk.

Fox Interactive

Erstmalig, aber wahr: Schon zwei Jahre nach der ersten Ankündigung gab es eine spielbare PC-Fassung von **Aliens vs. Predator** am Fox-Stand. Ob der 3D-Shooter auch dauerhaft motivieren kann, bleibt abzuwarten.

Wiedergesehen, neu gesehen: Die dritte E3 in Folge erlebten **The Simpsons: Virtual Springfield** und mittlerweile gleich zweie Programme zur TV-Serie »X-Files«. **The X-Files: Un-**

restricted Access ist eine Mischung aus Adventure und Nachschlagewerk: Mulder und Scully sind verschwunden, und Sie müssen nun mit Hilfe des FBI-Computers recherchieren, was passiert ist. Zu **The X-Files Game** gab es außer einer Ankündigung noch nichts Verwertbares. Der hausgemachte Trickfilm **Anastasia** wird ebenso wie der vierte Teil der Alien-



Alien vs. Predator: Hoppla, was haben wir denn da? Da sollten wir besser die Beine in die Hand nehmen. (Fox Interactive)

MULTIMEDIA Soft



Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spielereien & Online - Cafe

Viele MMS-Laden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen. Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren Multimedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielschwarz? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen Multimedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

Multimedia Soft

82349 DÜREN Josef Schrage Str. 50

Multimedia Soft
finden Sie in:



13349 BERLIN

Mühlstraße 70 ☒ 030 4520392
Comp. Inter. Spiel. im Laden

15890 EISENHUTTENSTADT

Rürstener Str. 64 ☒ 03364 72595
Netzwerk Spiel. im Laden

15234 FRANKFURT/ODER

August Bebe Str. 15 ☒ 0335 4001888
Netzwerk Spiel. im Laden

NEU * NEU * NEU * NEU

27232 SUI. NGEN
Lamp. Str. 47 ☒ 04271 6923
Netzwerk Spiel. im Laden

33086 PADERBORN

Wessener Str. 10 ☒ 05251 296505
Netzwerk Spiel. im Laden Internet

47441 MOERS

Wessener Str. 2 ☒ 02841-21704
Netzwerk Spiel. im Laden

52349 DÜREN

Josef Schrage Str. 50 ☒ 02421 28100
Netzwerk Spiel. im Laden Internet
Kinder Computersch. e. netz - Service

82615 W. FRATSHAUSEN

Oberrath Str. 38 ☒ 08171 910650
Comp. Inter. Spiel. im Laden

39084 ERFURT

Wiesenbergstr. 20 ☒ 0361 5621655

Multimedia Soft BÜRO

ZENTRALER EINKAUF

23449 D. 17 N. J. Schrage Str. 50

☒ 02421-26100 FAX 281020

Ready for Take off!



SoundSystem Base 1

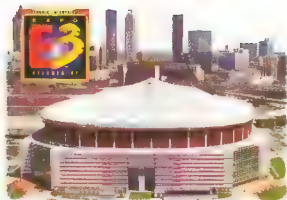
...an Board!

...ndbuch, Hotline, Garantie!

anderem bei:
BEMI, BRINKMANN, COMTECH,
CONRAD, ESCOM 2001,
KARSTADT, MEDIA MARKT,
PC SPEZIALIST, PROMARKT,
VEGERT, VOBIS

Schulbedarf





Saga: **Alien Resurrection**, mit einem PC-Spiel, bedacht. Noch immer nicht fertig ist **The Tick**, die Cartoon-Action zur US-Comic-Serie. Stammlieser haben schon im letzten Heft einen ersten Blick auf das putzige Action-Adventure **Croc: Legend of the Gobbo**s im »Super Mario 64«-Look werfen können.

Gametek

Aus isometrischer Sicht spielen Sie **Guardians of Justice**. Bei diesem Genremix besetzt eine Gruppe von Aufpassern eine Stadt vor Verbrechern. Sie übernehmen wechselseitig die Kontrolle der verschiedenen talentierten Gesetzeshüter und haben sich dabei an den alltäglichen Rhythmus der Stadt anzupassen. **The Reap** hat mit dem eben beschriebenen nur den halbbschragten Blickwinkel gemein, das Genre jedoch ist eindeutig: Hier ist in vier Levels Ballern angesagt. Damit die Actionfans nicht allzu leicht gewinnen, wollen die Macher den Widersachern ein reichlich hohes Maß an künstlicher Intelligenz spendieren.

Gremlin

Gremlin knows Sports: Die »Actua Sports«-Serie wird kräftig ausgebaut. Die drei Titel, **Actua Golf 2**, **Actua Tennis** und **Actua Ice Hockey** sollen den etablierten Kollegen von Access und Electronic Arts das Wasser abgraben. In einem **Buggy** sausen Sie über 16 verschiedene Strecken und rangeln im Split-Screen-Modus gegen Ihre Mitfahrer um diverse Meisterschaften. Seit einem Jahr mit dabei: **Hardwar**. In einer Mischung aus »Elite« und »The Darkening« dösen Sie über einen Pla-



Balls of Steel: Der Kampf gegen die Aliens sollte eigentlich sofort Mortal Moni auf den Plan rufen. (GT Interactive)

neten und hoffen, ihn eines Tages mit einem aufgebohrten Raumschiff und einem dicken Konto zu verlassen. Zahlreiche Gegenspieler wollen das natürlich vernichten.

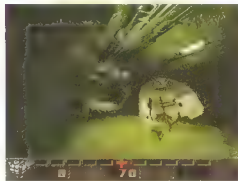
Großer Irrsinn

Virus von »Elite«-Schnapper David Braben sorgte bereits auf dem RISC-Computer Archimedes, der sich nie richtig durchsetzen konnte, für Aufsehen. Bei Großer erscheint nun eine PC-Imsetzung des Action-Fugspiels. Außerdem ist ein Spiel zur Pern Fantasywelt der Autorin Anne McCaffrey in Arbeit. Das missionsbasierte Weltraumspektakel »UPN« heißt jetzt **Xenocracy**. Das Action-Adventure **Perfect Assassin**, das schon ein halbes Jahr lang angekündigt wird, behält seinen Namen. Mehr über diese Titel finden Sie in der letzten Ausgabe beziehungsweise in einem Vor-Ort-Bericht im nächsten Heft.

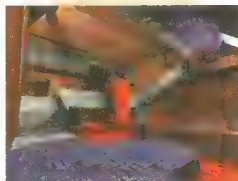
GT Interactive

Die netzigen Zukaufaktionen und Vertriebskooperationen der vergangenen Monate tragen bei GT Interactive so langsam Früchte. **Oddworld: Abe's Oddysee** war uns einen eigenen Kasten wert. **Total Annihilation**, entwickelt von

Cavedog, ist ein Echtzeit-Strategiespiel, mit etlichen neuen Ideen, das wir Ihnen im nächsten Heft ausführlicher vorstellen werden. Im Action-Spiel **Mageslayer** blicken Sie, ähnlich wie bei Ikarians »Project Paradise«, senkrecht von oben auf das Geschehen. Fünf Artefakte gilt es zu finden, bevor Ihre Gegenspieler Ihnen zuvor kommen. Ein Mix aus Action und Rollenspiel zum erfolgreichen US-Comic ist **Youngblood**. Im Auftrag der gleichnamigen Organisation stoppen Sie die Bösewichte, die mit dem »Apocalypse Genome 3« Unbesiegbare Supersoldaten generieren wollen. Nur noch der Drama-Kodex fehlt, den Sie natürlich zunächst zuerst finden sollten.



Wer sieht schöner aus? 3D-Shooter Unreal, oder vielleicht ...



... der hauseigene Konkurrent Prey? (beide GT Interactive)

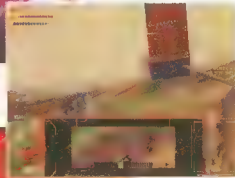
In die Luft geht es gleich dreifach: In **Bug Riders** liefern sich die Bewohner eines fernen Landes seltsame Rennen auf den Rücken von riesigen Käfern. Neue Namen, neues Glück? Auf der letzten E3 sahen wir »Viper« und »Harrier 2020«, die jetzt neue Titel tragen: Der **Stealth Reaper 2020** ist eine Kombination aus Tarnkappenbomber, Kampfflugzeug und Hubschrauber, mit dem Sie in zahlreichen futuristischen Missionen das Schicksal der Erde entscheiden müssen. Kampffliegekopter **AHX-1** verfügt über die Feuerkraft und Geschwindigkeit eines modernen Dönerjägers.

Auch Fließerfreunde werden bedacht: Aliens, Mutanten und sogar der Dux persönlich gehen sich auf den fünf Fingern von **Balls of Steel** die Ehre. Wunderschöne Grafiken und realistische Kugelläufe, gepaart mit Spezialeffekten, die Sie auf Spielhallenflippers noch nie gesehen haben, lassen jedem Privat-Wizard das Wasser im Munde zusammenlaufen.

◀ **Hardwar**: Tag- und Nachtwechsel beeinflussen den Solarantrieb Ihres Schiffes. (Gremlin)



Hoffentlich sind die schönen Lichteffekte bei **The Reap** nicht nur Schein. (Gametek)



Das von der letzten Winter-ECTS bekannte NHL Open Ice läßt weiter auf sich warten. Noch mehr Verzögerungen: Schon auf der letzten E3 gab es **Rebel Moon Rising** zu sehen, das nur auf MMX-Rechnern läuft. Die Exklusivität hat Methode. Vorgänger »Rebe, Moon« benötigte den kurzweiligen 3D-Baster. Im Auftrag der Mond-Allianz kämpfen Sie mit gezackter Waffe aus der 1st-Person-Perspektive gegen die Soldaten der Vereinten Nationen. Schon mehrfach berichteten wir über den 3D-Snooper **Unreal** mit dem separat erhältlichen **Unreal Level Editor**, zuletzt in den Ausgaben 5 und 8 dieses Jahres. Die erste spielbare Version machte einen recht guten Eindruck. Konkurrenz aus eigenem Hause kommt von 3D Reams: die für GT seit einem Jahr an Prey programmierten. Das Ballerspiel erinnert an das indizierte »Quake«, verfügt aber über eine völlig neue Grafik-Engine, die bessere Lichteffekte erlächten und obendrein wesentlich schneller sein soll.

Die ultrarale 3D-Kopieren **War Gods** (erste Infos in PC Player 2/97) enthält nerrige Special Moves, mit denen freist geworben wird. Ob das Herausreißen der Eingeweide des besiegt Gegners die Bundesprüfstelle erfreuen wird, können Sie sich selbst ausmalen. **Mace: The Dark Age** ist noch ein 3D-Prügsel aus dem Hause Midway, während es sich bei **San Francisco Rush** um ein witziges Autorennen durch die Stadt an der Bucht

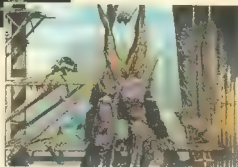
ODD WORLD: ABE'S ODDYSEE (GT INTERACTIVE)

Zu den Messehöhepunkten gehörte ohne Frage **Oddworld: Abe's Oddysee**. Das erste von fünf Spielen des innovativen Softwarestudios Oddworld Inhabitants kennen aufmerksame PC-Player schon aus unserer Ausgabe 2/97. Im Action-Adventure übernehmen Sie die Rolle von Abe, einem kleinen Mudkaner, dessen Rasse der Tod in der Fleischfabrik droht. Abe flieht also aus der Fabrik, um Rat bei den weisen Schamanen in den Urwäldern des Planeten Mudok einzuholen und seine Stammesgenossen zu befreien. Brillante Grafik und atmosphärische Geräusche sind nicht alles – Sie können sogar mit anderen Charakteren sprechen. So begrüßen Sie einen Ihrer Kollegen mit »Hello«, kommandieren Ihr Reittier mit »Stay here« oder »Follow me« und können mit einem magischen Gesang Feinde überwältigen. Die PC-Version soll noch vor Ende des Jahres erscheinen.



Auch ein freundliches »Hello« wird Abe nicht vor dem nahenden Tod in der Fleischfabrik retten.

Abe übernimmt den feindlichen Stig oben im Bild mit einem uralten Zaubergesang.



9 Jahre CPS-LÖSUNGEN! Hier unsere Spar-Angebote! Und dazu: Das Überraschungsspiel auf CD - GRATIS!

Bestellen Sie jetzt mit dieser Anzeige per Post/Fax und Sie erhalten dazu gratis ein Spiel-Lösung!

JE CPS-LÖSUNG/MULTI-LÖSUNG 19,- € - je 3 Stück nur 39,- €

3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
7 Quers - 11 Jahre Capetown	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Abenteuer Planet 1 + 2	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 2 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 3 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 4 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 5 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 6 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 7 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 8 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 9 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 10 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 11 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 12 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 13 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 14 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 15 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 16 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 17 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 18 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 19 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 20 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 21 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 22 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 23 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 24 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 25 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 26 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 27 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 28 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 29 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 30 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 31 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 32 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 33 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 34 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 35 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 36 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 37 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 38 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 39 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 40 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 41 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 42 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 43 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 44 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 45 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 46 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 47 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 48 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 49 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 50 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 51 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 52 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 53 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 54 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 55 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 56 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 57 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 58 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 59 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 60 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 61 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 62 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 63 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 64 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 65 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 66 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 67 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 68 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 69 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 70 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 71 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 72 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 73 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 74 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 75 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 76 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 77 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 78 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 79 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 80 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 81 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 82 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 83 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 84 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 85 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 86 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 87 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 88 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 89 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 90 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 91 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 92 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 93 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 94 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 95 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 96 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 97 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 98 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 99 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M
Adren 100 Tage	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M	3 Sekunden Sprint - Home 100	M

MULTI-Lösungen sind mit "M" gekennzeichnet. Titel in Bearbeitung sind mit dem Erscheinungstermin versehen. Weitere Lösungen in der Preisliste!

Ja, so macht Sparen Spaß!

- jede CPS-Lösung oder MULTI-Lösung nur 19,95!
- je 3 Stück Ihrer Wahl zusammen nur DM 39,95!
- über 500 Lösungen mit Plänen in 24 Std. lieferbar!
- über 70 davon sind MULTI-Lösungen für bis zu 7 Spiele!
- Bestellen Sie mit dieser Anzeige. Sie erhalten gratis ein CD-Spiel - Lösung dazu!
- Bestellen Sie über das Internet und um die Uhr - zum Ortstarif!
- Sie erhalten die aktuellste Preisliste mit jeder Lieferung kostenlos!

CPS-VERLAG GmbH BÜRGSTRASSE 8-10, 50667 KÖLN

VERSANDKONTAKT (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSAND INNERHALB DEUTSCHLANDS	
Friedrichstraße 10, 50667 Köln, NRW	DM 4,95
Versand per Post (Hauptstadt)	DM 4,95
per Luftfracht	DM 3,95
VERSAND AUßERHALB DEUTSCHLANDS	
Luftfracht oder Luftfracht + Luftfracht	DM 9,95

Rufen Sie an! (0221) 925 714 27 mo - fr 9-17 Uhr

Faxen Sie! (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

Surfen Sie! <http://www.CPS-ONLINE.com>

Für Post- oder Faxbestellungen muß ein aus der Tabelle entnommener Bestellzettel mit der Tabelle zusammengeklebt werden. Die Tabelle ist in der Tabelle zu finden. Die Tabelle ist in der Tabelle zu finden.

JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT: PF 0997

NAME, VORNAME _____

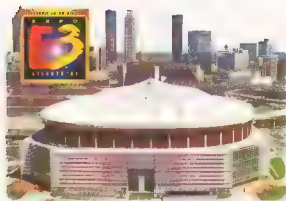
STRASSE _____

PLZ, ORT _____

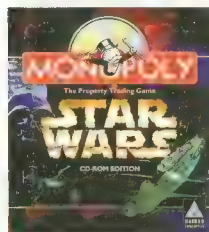
TELEFON _____ FAX _____

KREDITKARTE ☐ EURO ☐ VISA ☐ AMEX ☐ DINERS ☐ VERFAHREN ☐

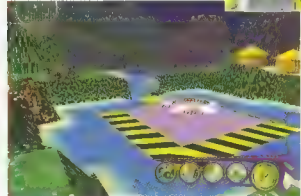
KARTENNUMMER _____



nandet. Die Strecken wurden auf ein exaktes 3D-Modell von San Francisco gelegt, versteckte Abkürzungen führen an bekannten Sensenwurzeln vorbei. Noch weit von der Fertigstellung entfernt sind ein Spiel zur Enterprise-Serie **Star Trek: Deep Space Nine** sowie das düstere Vampir-Abenteuer **Vampire: The Masquerade**, bei dem Sie den Untoten Kyle verkörpern, dem der Mord an einem anderen Blutsauger in die Schuhe geschoben wurde. Nichts als geheimnisvolle Anspielungen gab es zu **Spy vs. Spy**. Ein Spiel zum MAD-Comic wurde seit den frühen 8-Bit-Tagen nicht mehr auf einem Computer gesichtet.



Monopoly Star Wars Edition: Mögen die Würfel mit Euch sein! (Hasbro Interactive)



H.E.D.Z.: In virtuellen 3D-Arenen jagen sich Dutzende von Spielern gegenseitig ihre Köpfe ab. (Hasbro Interactive)

Hasbro Interactive

Nach einer Schwingung von Brettspielumsetzungen bringt Hasbro zum 20. «Star Wars»-Jubiläum im Herbst eine **Monopoly Star Wars Edition** heraus. Hier stehen keine Häuser und Hotels zum Verkauf, sondern galaktische Liegenschaften. Edle Grafiken und unzählige Animationen begleiten Lord Vaders Kampf mit Hypotheken und

gezügigten Rebellen. Das Ganze wird mit echten Star-Wars-Klängen untermauert. C3PO führt als Moderator durchs Spiel. Hasbro plant eine streng limitierte Auflage dieser Edition, die zusätzlich drei Goldmünzen à 3000 Credits, ein Echtheitszertifikat sowie eine Anakin-Skywalker-Zinnfigur enthalten wird.

Mit Absicht spricht man **H.E.D.Z.**, wie «reads» (Köpfe) aus: In der Mehrspieleraktion in surrealistischer 3D-Landschaft (3Dfx-Karten werden unterstützt) jagen sich bis zu 255 Kompatanten gegenseitig ihre Köpfe ab. Jeder Spieler steuert eine Comidfigur, die wie in *Compuseries* «Words Away» einen über-großen Schädel zur Schau trägt, der die Figur mit den schönsten Sonderfähigkeiten versorgt. Das Haupt des Roten Barons verwandelt Sie bei spielsweise in einen



Frogger: In der 3D-Version von heute herrscht noch mehr Verkehr als in den 80er Jahren. (Hasbro Interactive)

roten Doppeloocker Köpfe lassen sich finden, fangen, stehen, tauschen oder schlichtweg im Kampf erobern. Hasbro plant eine Internet-Site mit neuen Charakteren und interessanten Spielwelten.

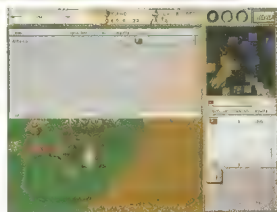
Das Hupfspiel **Frogger** war Anfang der 80er Jahre in vielen Spielhallen und ebenso zahlreich auf Heimcomputern zu Gast. Nach über einem Jahrzehnt Ruhepause kehrt der

Frosch zurück: Er springt dreidimensional mit einem Menspielermodus durch 50 abgefahrne Level. Für Nostalgiker lagert das Original. Arcade-Spiel als Bonus auf der CD. Auch hier werden 3Dfx-Karten gedacht.

In **Beast Wars** verwandeln sich Tiere mittels Cyber-Chip in kampfstärkende Maschinen. Der actionbetonte Fight zwischen Predators und Maximals findet im US-Vormitt-



iPanzer 44: Dem Realismus will diese Panzersimulation frönen. (Interactive Magic)



Ambition: Der frühe Eindruck lässt Ähnlichkeiten zu Warcraft 2 erkennen. (Interactive Magic)

tagsprogramm und jetzt auch auf dem PC mit zehn Figuren in 36 Missionen statt.

Interactive Magic

Schauplatz von **iPanzer 44** ist das Jahr 1944. Nehmen Sie im Panther, dem T-34-85 oder dem M4A3-76HV an der Abwehrschlacht der Deutschen in den Ardennen und den erbitterten deutsch-russischen Kämpfen an der Ostfront teil. Vor dem Jahreswechsel, werden die Panzerketten allerdings noch nicht rasen. Die zweite Generation ihres SF-Strategiespiels **Fallen Haven** soll noch im Winter erscheinen. Vier verschiedene Rassen bewegen mehr als 50 Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Das SF-Online Spiel **Planetary Raiders** (www.imagiconline.com) vereint Hunderte von Raumschiffheroen im Internet-Universum. Vor intergalaktischem Handel und heißen Gefechten darf jeder Online seinen Allflitzer individuell einrichten.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Ambition** wurde beinahe heimlich entwickelt und hinter verschlossenen Türen gezeigt. Optisch erinnert es etwas an **Warcraft 2**, was sicher auch an der Fantasy-Thematik liegt, sprengt es macht es Abheben bei den Siedlern. Der Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen. Bei den **Great Battles of Hannibal** kommen Hardcore-Strategen auf ihre Kosten. Wann der Marsch von Karthago nach Rom beginnt, ist noch ungewiss.



DEF F16

F-16

FIGHTING FALCON



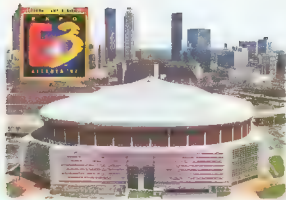
Ohne Mut, Kein Ruhm

Kein Pilot will jemals aussteigen!



Vertriebspartner: Trade Centre, Ltd.
www.f16net.com
Copyright © 1999 by Digital Integration Limited



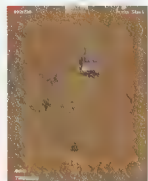


Interplay

Die Mannen aus Südkalifornien drehen richtig auf. Das mittlerweile vier Jahre in der Entwicklung befindliche **Star Trek: Secret of Vulcan Fury**, **Powerboat**. Die by the **Sword and Descent to Undermountain** schon in unserer Nummer 8/97 vor. Auf der E3 zusätzlich dabei waren **Of Light and Darkness**, **Fallout** (Preview in Heft 4/97), **Dead Space**, **Baldur's Gate**, **Free Space** und **M.A.X. 2**. Die schon in Ausgabe 7/97 vorgestellten **Waterworld**, **Atomic Bomberman** und **Dragon Dice** stehen kurz vor der Fertigstellung. Shiny Entertainment arbeitet für Interplay an **Messiah** und **Fly by Wire**. In unserem Vor-Ort-Bericht (ab Seite 16) lesen Sie Näheres über die neuen Titel. **Earthworm Jim 3D** und **Crime Killer** erscheinen erst 1998.

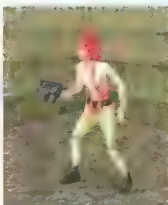
Ionos

Irgendwas zwischen Shareware und Vollpreisprodukten pendeln die Spiele des Softwarehauses Ionos. **Nebula Fighter** ist ein Horizontal-Ballerspiele. Die durch feindliche Angriffswellen und Asteroidenfelder führt. **Demon Star** scrollt von oben nach unten, erinnert an das gute, alte »Phoenix« und wird von den »Raptoren« programmiert.



Demon Star: Das Ballerspiel sieht unscheinbar aus, macht aber einen Heiden Spaß. (Ionos)

Überleben des biologischen Desasters. **Zapitalism** ist ein sehr bizarres Strategie- und Handesspiel. Auf dem Archipel von Mermadon lenken Sie die Geschicke der Bewohner. **Warheads** ist eine Art »Worms« im Weltall – alleine gegen den Computer oder mit mehreren Mitspielern feuern Sie sich Lasersalven aus allen Ecken des Raums um die Ohren. **Crazy Drake** heißt der Held aus dem gleichnamigen 2D-Action-Adventure, der auf seinen Reisen die seltsamsten Gegner kennenlernt.



Kalisto

Ein Spiel zum Film **The Fifth Element** nur beengt. Es orientiert sich zwar an der Filmeszenarie, ist aber kein Adventure, sondern ein Actiontitle. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines sogenannten »perfekten Wesens«, genannt Leeloo, das den Erdbewohnern helfen soll, das Ultimatum Bese zu stoppen. Dieses nannt sich scheinbar unauffällig ihrem Planeten. Wahrscheinlich können Sie sich auch als Korben Dallas (in Luc Bessons Movie von Bruce Willis verkörpert) in der Ich-Perspektive auf die 3D-Levee stürzen.

Koel

Gleich um drei Heiden soll sich der Spieler im Action-Adventure **Enigma** kummern. Jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen und wird für die passenden Aufgaben ausgesucht. Alternativ dazu arbeitet das Trio zusammen. Das Spiel unterstützt den PowerVR-Chip. **Bandit Kings of Ancient China** tritt die Nachfolge von »Bandit Kings« an. Diesmal sind in dem Strategiespiel zwei verschiedene Szenarien spielbar. Mit 350 Charakteren, einschließlich Kaufleuten, Dorfbewohnern und natürlich Banditen, heißt es geschickt umzugehen, um den bösen Gao Qun zu bezwingen.

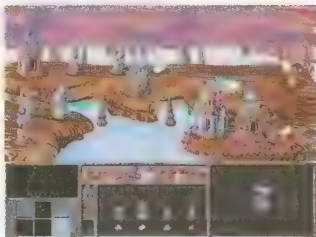
Konami

Hier flimmern nur Videos der geplanten PC-Titel über den Bildschirm. Hundertprozentig sicher ist jedoch noch nicht, ob alles Gezeigte wirklich umgesetzt wird. Immerhin konnte das Rollenspiel **Suikoden** bereits einigen Erfolg auf der PlayStation verbuchen. Während die Basketballsimulation **NBA In The Zone** sicher für den PC kommt, sind die Shooter **Cryptkiller** und **Gradius** (ja, genau das Gradus) bislang nur sehr vage Kandidaten.

The Logic Factory

Gibt es ein Leben nach dem x-ten Command & Conquer-Clone? Die Antwort der Logic Factory lautet: ja. Im Echtzeit-Strategiespiel **Leviathan – The Tone Rebellion** (erste Infos in PC Player 8/97) führen Sie eine in viele Einzelteile versprengte Welt wieder zusammen.

Die rothaarige Hauptfigur von **The Fifth Element** hat ihrem Filmpendant zumindest eine dicke Knarre voraus. (Kalisto)

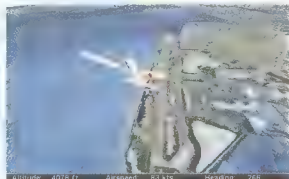


Leviathan – The Tone Rebellion: Unter der wunderschönen Spielgrafik sehen Sie die Defender-artige Übersichtskarte der aktuellen Insel. (The Logic Factory)

Dazu duplizieren Sie Ihre Rasse, die Foater, horizontal über zahlreiche Inseln. Sie stoßen dabei nicht nur auf geheimnisvolle Artefakte und Tone, eine wichtige Energiequelle, sondern auch auf die Uben-Leviathane, die es zu beseitigen gilt. Ungewöhnlich: Im Mehrspielermodus müssen Sie sich mit Ihren Freunden verbunden, um zu gewinnen. hoch ungewöhnlich: Es gibt keine Gewalt – kein Tropfen Blut wird auf den Inseln vergossen. Auf jeden Fall lohnt es sich, diesen E3-Lockback der »Ascendence«-Macher im Auge zu behalten.

Looking Glass

Über die Büchel von San Francisco abt Looking Glass in **Flight Unlimited 2** die Sportflieger desin. Ein fotografisches Areal von über 11 000 Quadratkilometern lädt zu ausgedehnten Rundflügen ein. Das Gebiet wurde akribisch von Satellitenkarten übernommen und dabei unter anderem nicht weniger als 4,5 Flughäfen eingezeichnet. Entsprechend belebt ist der Luftraum, den der Pilot mit bis zu 450 anderen Fliegern vom Jet bis zur Militärmaschine teilt. Mit fünf verschiedenen Flugzeugtypen (Cessna 172, Hawk, Beaver, Piper Arrow, P51 Mustang, Beacraft Baron) können Sie schon bald abheben. Bis ins nächste Jahr muß sich noch gedulden, wer auf **Dark Project** wartet, das neue Rollenspiel der »Ultima World«-Macher. Durch die Gestaltung einer möglichst realitätsnahen, vieldimensionalen Welt wollen diese

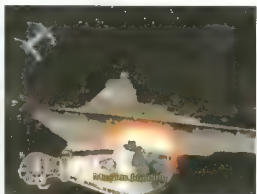


Ziviles Fliegen an der Küste Kaliforniens bietet **Flight Unlimited 2**. (Looking Glass)

den Spieler förmlich in die Fantasy-Welt hineinziehen. Spektakuläre Lichteffekte und eine Umgebung, in der Objekte erwartungsgemäß auf die Aktionen des Spielers reagieren, sollen die Einzigartigkeit dieses Rollenspiels zusätzlich unterstreichen.

LucasArts

Traditionell hatte LucasArts einen geschlossenen Stand weitab von den Hauptthemen, der den »normalen« Messebesuchern verwehrt blieb. Das angesehenste **The Curse of Monkey Island** (erste Bilder in PC Player 11/96) steht offenbar kurz vor der Fertigstellung – im aktuellen Teil dieser Ausgabe finden Sie ein Interview mit den beiden Chiefdesignern und eine ausführliche Preview. Ab geht es ins »Star Wars«-Universum: Unserer **Shadows of the Empire** Preview in Ausgabe 7/97 bleibt nicht viel hinzuzufügen – ohne eine 3D-Karte können wackere Rebellen den Kampf gegen das Imper-



Shadows of the Empire: Alles in Deckung, ein feindlicher TIE-Fighter im Anflug! (LucasArts)

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

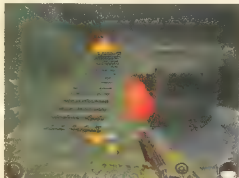


Mit einem Lichtschwert bewaffnet bahnt sich Kyle Katarn seinen Weg durchs feindliche Gebiet oder taucht ganz einfach unter.

Jedi Knight: Dark Forces 2 ist der Nachfolger des inzwischen indizierten 3D-Shooter »Dark Forces«. Über 20 Level warten darauf,

von Ihnen auf der Suche nach Jerec, dem dunklen Jedi-Ritter, durchkämmt zu werden. Die Grafik, fast wie selbstverständlich 3D-Karten-beschleunigt, sieht erheblich schöner als die des Vorgängers aus. Selbst kleinste Details wie etwa Graffiti an den Wänden einer Raumstation fehlen nicht. Neben dem nun obligatorischen Mehrspielermodus benutzen Sie als Kyle Katarn auch zahlreiche »Forces«. Dazu zählt nicht nur Darth Vaders Würgegriff, der aus den Kinofilmen berühmt ist. Kyle kann den Feinden mit Hilfe der Macht die Waffen aus den Händen ziehen oder sich

quasi unsichtbar machen und so an ihnen vorbeischieben. Neben den schon bekannten Waffen wie dem Sturmtruppengewehr oder einem Thermal-Detonator bekommt unser tapferer Held zum ersten Mal ein Lichtschwert mit dem charakteristischen »Bzzzzzzz«-Geräusch in die Hand.



Hier zu erkennen: die durch 3D-Grafikkarten-unterstützung deutlich schöneren Lichteffekte und Texturen.

Central Europe DBS
Täglich neue Shareware auf 30 Lines - ISDN & Analog
Games - Treiber - 50 GB Online
01908-90098
(12 Pf./Sek. CE Computer GmbH)
ohne Usergebühr

**WANNA WAKE
THE QUAKE?**



LIPOVITAN

go for gold!



Maxmillian Digital Publishing

Auch in den USA tobt der gegenseitige Firmenauflauf. Bei Macmillan finden sich inzwischen Firmen von Simon & Schuster (Star Trek) bis Sound Source Interactive (Screen Entertainment Utilities). **Final Conflict** ist das erste wichtige Spiel von Sound Source. Das Genre kommt einem merkwürdig vertraut vor – es geht um Echtzeit-Strategie. Sie müssen im Auftrag der Allianz alle Planeten des Parlan-Sektors erobern. Interessante Neuerung dabei: Die Missionsabfolge ist nicht linear. Sie können über die Reihenfolge entscheiden und dazu Ressourcen von einer Mission in die nächste mitübernehmen.

Von Byron Preiss kommen zwei Titel zu bekannten Comic- und Humvorlagen. Der 3D-Shooter **Westworld 2000** erzählt von dem bekannten Vergnügungspark,



Final Conflict: Das Echtzeit-Strategiespiel bietet eine flexible Missionsstruktur. (MDP)

dessen Roboter durch eine Fehlfunktion den Menschen an Lederwollen. Die beiden Helden aus **Virtual Comics: They call me ... The Skul** und **The Suit** lassen sich abwechselnd durch Action-Adventure-Sequenzen steuern, dann lesen Sie den Fortgang der Abenteuer in einem interaktiven Comic weiter. Simon & Schusters **Adventure Nile: An ancient Egyptian Quest** spielt im Land

rium, allerdings nicht antreten. Technisch steht die PC-Version, die wir während der Messe auf einem Computer mit 3Dfx-Grafikkarte gespielt haben, der Konsolfassung in nichts nach. Speziell für die PC-Variante werden einige neue Videoszenen gedreht, die auf dem Modul des Nintendo 64 keinen Platz fanden.

Star Wars: Rebellion, erstmals in Heft 5/97 vorgestellt, ist ein reines Strategiespiel. Auf der Seite der Rebellen, oder des Imperiums, müssen Sie sich die Loyalität von bis zu 200 Planetensystemen sichern. Das geschieht entweder durch diplomatische Verhandlungen oder un diplomatische Raumschlachten. Der Clou: Schlussermissionen bringen Charaktere wie Luke Skywalker, Han Solo oder Darth Vader ins Spiel. Diese tragen, richtig eingesetzt, entscheidend zum Erfolg bei.



Star Wars: Rebellion: C3PO und R2-D2 helfen Ihnen auf Seiten der Rebellen mit Rat und Tat. (LucasArts)

STARSHIP TITANIC

Ein alter Bekannter ist Douglas Adams: Der Autor von Klassikern wie »Per Anhalter durch die Galaxis« schreibt schon seit einem Jahr an einem Adventure namens **Starship Titanic**. »Viele der Umsetzungen meiner Bücher waren mir zu flach«, erzählt Adams. »Bei **Starship Titanic** möchte ich mehr Betonung auf die Interaktion von Autor und Spieler legen.« Das Raumschiff Titanic stürzt eines Tages auf ihr Haus, und nun müssen Sie herausfinden, warum das passiert ist. Dabei versucht Adams den Spagat zwischen Render-Aben-



Dies sind nur zwei der zahlreichen Roboter, mit deren Hilfe Sie die Titanic wieder flottmachen müssen.



teuer und alter Text-Schule. Sie bewegen sich in gewohnter Klick-Manier durchs Schiff, reden auf die Roboter allerdings per Tastatur ein.

SIMCITY 3000 (MAXIS)



SimCity 3000: Dreidimensional und aus Tausenden von verschiedenen Blickwinkeln – so haben Sie Ihre Stadt samt Einwohnern noch nie gesehen. (Maxis)

Städtebauer, aufgepaßt: **SimCity 3000**, der nächste Streich für angehende Bürgermeister und Architekten, entführt Sie in die dritte Dimension. Das bewährte Spielprinzip wird mit vielen Neuerungen aufgepeppt. Neben Hunderten von zusätzlichen Gebäuden gibt es jede Menge Einwohner, die auf den Straßen herumlaufen. Jeden davon dürfen Sie spontan nach seiner Meinung zum Tagesgeschehen befragen oder gar einem Ganoven bei seinem Tun beobachten. In zahlreichen Häusern gibt es die »Simulation in der Simulation«. Viele Parameter müssen Sie hier und in der Nachbarschaft fein ausbalancieren. Um solcher Komplexität Herr zu werden, dürfen Sie sich auf einige Berater stützen. Die Gebäude, Einwohner und Katastrophen sind modular aufgebaut und später erweiterbar.

der Pyramiden. Zur Musik von Brian Eno und der Stimme von Kelly McGillis wandern Sie durch die drei Königreiche und müssen die Lebensenergie von drei Pharaonen ins Jenseits geleiten. In **Star Trek: Captain's Chair** dürfen Sie in den Kommandosesseln der Enterprise NCC-1701, NCC-1701-D und -E sowie der Defiant und der Voyager Platz nehmen und sich Dreharbeiten, Kluschen und Spezialeffekte zu Gemüte führen. **Forbes Corporate Warrior** ist eine wilde Mischung aus 3D-Shooter und Wirtschaftsspiel, in dem Sie die eigene Marktmacht erobern sollen.

Maxis

Was vom Titel an eine amerikanische Krimiserie erinnert, könnte ein echter Knüller werden: **Streets of SimCity** erlaubt Ihnen, allein oder mit bis zu sieben Mit-



◀ **Crucible:** Dieser Wald hat es in sich – die merkwürdigsten Völkchen gehen hier aufeinander los. (Maxis)



Statt eines Helikopters ► jetzt ein paar flotte Rennwagen: Streets of SimCity baut das SimCity-Konzept clever aus. (Maxis)

spielen in den Straßen von SimCity um die Wette zu fahren. Dazu lassen sich eigenen »SimCity 2000«-Kreationen importieren, alternativ stecken Sie ihre Rennstrecke auf den mitgelieferten Kursen ab oder entwerfen mit einem Editor eigene. Mal sehen, welches Vehikel Sie als nächstes durch SimCity jagen.

»SimPark« Nummer zwei heißt **SimSafari**. Sie leiten darin einen Wildpark, ein angrenzendes Dorf und ein ökologisch (hoffentlich) einwandfreies Safari-Camp in Afrika. Eine Maxis Mitarbeiterin erzählt lachend, daß die meistgestellte Frage sei: »Sieht man jetzt, wie sich die Tiere gegenseitig töten?« Die Antwort: Nein, aber Elemente wie die gewinnorientierten Safaris sollen mehr Spannung ins Spiel bringen.

Maxis brütet auch an etlichen Sim-losen Spielen: **Crucible**, ein Fantasy-Action-Titel, in dem Sie acht verschiedene Helden durch 60 Level jagen, erinnert mit seinem Isometrie-Look an Spiele wie »Crusaders« oder »Diablo«. Im 3D-Action-Spektakel **Nightfall** gehen Sie hinter dem Steuer eines Gleiters auf Ihre Gegner los. Der Glanzpunkt: Das Terrain läßt sich beim Überfliegen modifizieren, noch mehr konzentriert Strategie: In **Remnants** (vormals »Orionforme) erschaffen Sie Ihre eigenen Kreaturen, die in rund 30 Missionen sowohl kämpfen als auch Brücken oder Wände bauen können. Kreativität, Geschick und Glück sind in **Tycho Rising** gefragt. Als Kommandeur auf dem Mond gilt es, die Basis auszubauen, neue Rohstoffe zu erschließen und eines Tages eine Mission zum Mars zu starten. Hat hier jemand »Outpost« gesagt? In **Tony La Russa Baseball 4** gibt der Namensvetter Tipps zum optimalen Spiel. Die Programmierer wollten sogar die klimatischen Bedingungen der Stadien (Luftfeuchtigkeit, Wind, Höhe) berücksichtigen.

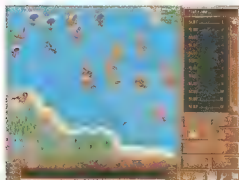
Media Publishing

Auch der deutsche Hersteller Media Publishing versucht sich im beliebten Genre der Echtzeit-Strategien: **Mayday** bietet Hohenzügen und Tälern die Artillerie und Aufräumer gut nutzen können. Das Gelände bremst so schon einmal die Fahrzeuge. Wracks können recycelt und Gebäude übernommen werden. Neue Waffen, Spionage, Forschung und reine Seekriegsszenarien sollen für Abwechslung sorgen.

Megamedia

Der in Deutschland durch »Admiral« – Sea Battles oder die Megapak-Spielesammlungen bekannte Softwarehersteller will verstärkt Eigenentwicklungen herausbringen. Das Strategie-Spiel **Admiral – Ancient Ships** ist

der Nachfolger des Seefahrertitels. Sie dürfen die Flotten der Römer, Ägypter und Griechen befehligen und sogar eigene Szenarien entwickeln. Ins Labyrinth führt **Crush! Deluxe**, eine rundenbasierte Mischung aus Sport- und Strategiespiel. Ihr Team muß als erstes den B.A.W.L. (Auflösung folgt im Test) finden, um weiterzukommen. 3D-Shooter **Chasm – The Shadow Zone** wurde in unserem Action-Speci-



Admiral – Ancient Ships: Beim Sea-Battles-Nachfolger tummeln sich auch Fische im Wasser. (Megamedia)



**Perfekt
verwalten**



Franzis-Buch- & Software-Verlag
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen
Tel.: 089 / 99 115-444
Fax: 089 / 99 115-103
CompuServe:
106004, 2214

Franzis

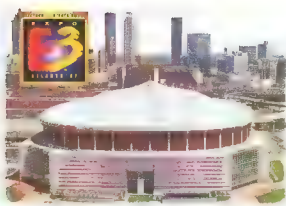


Ihr
Grob-
händler
für
Spiele
+
Zubehör

PC-
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

Grob Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D- 94133 Röhnrbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



al (heft 8-97) zum ersten Mal gesichtet und ist fast fertig. **Outlaw Racers** lockt mit einem alten Bekannten: Jan Hammer komponierte die Musik für das Rennspiel, in dem Sie nach Beleben abregeln können, um möglicherweise eine Abkürzung zu finden. Der Gag: Die Rennstrecken können auch zufällig generiert werden, wenn Sie schon alle anderen im Schlaf abfahren. Unter dem Meer: **Submarine Titans** bringt die Echtzeit-Strategie auf den Meeresgrund. Verschiedene Höherebenen, ungewöhnliche Einheiten wie Sprengstoffbeladene Fische und ein Missions-Editor sollen den Titel allen Strategiefans schmackhaft machen. **Star Nations** ist ein typisches Weltraum-Strategiespiel: Errichten Sie Kolonien, sorgen Sie für deren Prosperität und erwehren Sie sich den Angriffen feindlicher Außenrischer.

MGM Interactive

Für das vierte Quartal '97 ist **Return Fire 2** angekündigt. Es soll mit einer erhöhten Anzahl von Fahrzeugen jeder Menge zusätzlicher Fahrzeugtypen sowie brand-



Outlaw Racers: 3D-Kartenunterstützung und ein Soundtrack von Jan Hammer lassen Miami-Vibe-Gefühle aufkommen. (Megamedia)



Ganz schöne Kaliber, die Panzer in **Return Fire 2**. (MGM Interactive)



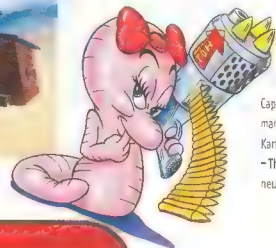
Im Computer des Verteidigungsministeriums herumhacken: **War Games**. (MGM Interactive)

neuen Einheiten aufwarten, darunter auch Marine. Außer erheblich verbesserter Grafik reizen diverse Mehrspielermodi zur Jagd auf die feindliche Flagge. Zum Hackerluftm mit **War Games**, in dem sich ein junger Computerfreak in den Rechner zur Steuerung der amerikanischen Nuklearwaffen einhackt, entsteht ein Echtzeit-Strategiespiel. Es soll 30 Missionen enthalten und ein nahes Heranzoomen ans Schlachtfeld erlauben. Das gesamte Terrain und alle Objekte sind komplett gerendert. Ebenfalls auf einem Science-Fiction-Film basiert der Action-Sporttitel **Rollerball**.

Microdroids

Als gedächtnisloser Spion wachen Sie im Singapur der 30er Jahre auf: Das Adventure **Secret Mission** lebt von

stimmungsvollen Grafiken und einem herausfordernden Spielverlauf. Wer nicht auf den Mund gefallen ist und auch mit Mathe zurechtkommt, darf sich an **Countdown** wagen, der Umsetzung der gleichnamigen französischen TV-Show. Noch ein Echtzeit-Strategiespiel: **Rising Lands** bietet zum Jahresende zwar nur zwölf Levels, mischt dafür aber Mad Max mit dem Fantasy-Thema. Eine strategische Piraten-Simulation namens **Corsairs** will ab Oktober Ihren PC entern: Im Netzwerk dürfen acht Freibeuter um die Wette kolonisieren. Dieses Geschicklichkeitsspiel ist **W.I.L.D.**, denn das dynamische Spielfeld konfrontiert den Hindernisaufbau mit ausgefuchsten Fallen und Labyrinth.



Microprose

Bei **Microprose** waren die neuen Spiele von Team 17 nicht zu übersehen. **Worms 2** hebt sich vor allem grafisch stark vom Vorgänger ab. Im Gegensatz zu dessen eher wenig überraschendem Erscheinungsbild präsentiert sich die Fortsetzung in botzhafter SVGA-Auflösung. Die Würmer sind feiner animiert und ganz wichtig: Es gibt jede Menge neuer, fetziger Waffen. Engländer haben einfach eine Schwäche für Flopper-Simulationen. Mit **Addiction Pinball** ringt Team 17 mit der Insele Konkurrenz von Empire und 21st Century um die Krone des unumstrittenen Flopperkings. Die Tische wurden alle von hauseigenen Spielern inspiriert. So kommen »Worms«, »Alien Breed« und »World Rally Fever« unerwartet zu neuen Ehren. Dabei liegt der Schwerpunkt mehr auf einer Simulation - Scrolling ist folglich tabu. An **European Air War**,



Star Trek - First Contact: Die Borg sind so unheimlich wie im Film. (Microprose)

MechWarrior 3 und **Falcon 4.0**. Über die wir im vorigen Heft berichteten, wird fleißig weitergearbeitet. Sie sollen im Herbst, spätestens Anfang nächsten Jahres herauskommen. Das »Syndicate«-ähnliche **Guardians - Agents of Justice**, bereits von der ECTS bekannt, soll jetzt im Winter vollendet werden. Der Echtzeit-Action-Strategiemix **MechCommander** ist im Battle-Technikversum angesiedelt. Taktische Kämpfe und das Training unerfahrener Kadetten sind die wichtigsten Komponenten in den über 30 Missionen.

Ein futuristisches Echtzeit-Strategiespiel ist **7th Legion**. In den Wirren eines Weltkrieges müssen Sie von der Waffenproduktion bis zur Kommandantur zahlreiche Aufgaben übernehmen, um die 40. Leve, zu bewältigen. Trecker dürfen sich in **Star Trek - First Contact** auf heftiges Gerangel mit den Borg freuen. Im Spiel zum Kinofilm wollen diese die Enterprise übernehmen. Um die Schacht zu gewinnen, befähigen Sie die Besatzungsmitglieder wie Captain Picard, Lieutenant Commander Data und Commander Riker oder übernehmen sogar deren Rolle. Neue Karten braucht der Magic-Spieler: **Magic The Gathering - The PC Card Expansion** enthält rund 160 Karten »alte neue« Karten, die ausverkauft oder vergriffen sind.



Witzwort

Beialam Rammie, um Microsofts neuen Force-Feedback-Joystick. Über den wir Sie auf der E3-Hardware-Seite informieren, bleiben die Spiele nicht außen vor. Alle sollen übrigens den neuen Steuerknüppel unterstützen. **Flight Simulator 98** ist die neueste Inkarnation des Dauerbrenners, der mit drei neuen Flugzeugen, darunter der Be.-206-Hubschrauber, Unterstützung für MMX-CPUs und 3D-Karten sowie verbesserter Grafik wirbt. Das Strategiespiel **Age of Empires**, entwickelt von Bruce Shelley, Co-Designer von «Civization», sahen wir schon auf der letzten E3. Sie leiten darin kleine Volksstämme über 10.000 Jahre und schützen sie gegen andere Kulturen. **CART Precision Racing** nimmt Sie mit in den Indy-Car-Zirkus. Die Rennstrecken sind mit GPS-Satelliten akkurat vermessen, eine Lizenz von den offiziellen CART-Obernen sorgt für Authentizität. **Microsoft Baseball 3D** ist ein weiteres Programm zum

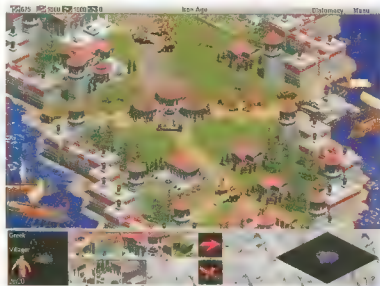
neben Football, erfolgreichsten Sport Amerikas. Per Force-Feedback spüren Sie wie Ihnen der Ball vor den Schläger kliegt. Das Strategiespiel **Close Combat: A Bridge Too Far** ist der Nachfolger von «Close Combat» und gibt Ihnen die Kontrolle über die Streitkräfte der Alliierten oder der Achsenmächte. **Asheron's Call** ist ein Online-Rollenspiel, das seine Heimat auf Microsofts Internet Gaming Zone (www.zone.com) gefunden hat.

Noch fröh in der Entwicklungsphase stecken drei weitere Spiele: Im Action-Titel **OutWars** leiten Sie eine Gruppe von Space Troopers im Kampf gegen eine feindliche Insektenrasse. **Riot** ist Microsofts Ausflug ins 3D-Shooter-Genre. Unter dem Codenamen **Anarchy** werden von Terratools aus Deutschland gar Strategie und Ballerei aus der Ich-Perspektive miteinander gekoppelt.

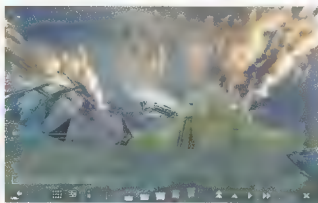
Mindscop/SSI

Fertigmanen zum Entern, heißt es bei **Buccaneer**. Die Segelschiffsimulation schippart Sie direkt ins 17. Jahrhundert. Dort dürfen Sie in sechs Kampagnen nach Herzenslust heuern und feuern, plündern und erobern. Aus der Feder russischer Entwickler stammt **Counter Action**. Das Echtzeit-Strategiespektakel hat den Zweiten Welt-

krieg zum Thema und bietet 28 Missionen, die auf größte Realitätsnähe der damaligen Militärtechnologie Wert legen. Mit **World Cup Basketball** will Mindscope bei der anhaltenden Basketballmanie mitmischen. Insgesamt 64 Nationalmannschaften aus aller Welt stehen Ihnen zur

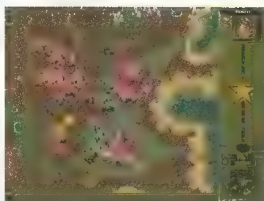


Age of Empires: Im Civilization-artigen Strategiespiel mit Kampfeinlagen weisen Sie Ihrem Volk den rechten Weg. (Microsoft)

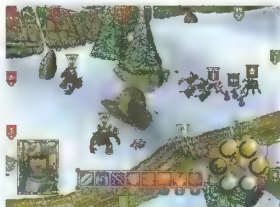


Flight Simulator 98: Erstmals geht es auch mit einem Hubschrauber in die Lüfte. (Microsoft)

Anarchy: Das in Deutschland entwickelte Spiel bietet Echtzeit-Strategie aus der Ich-Perspektive. (Microsoft)



War Wind 2: Im Fantasie-reich herrscht neuer Kleinkrieg. (Mindscope/SSI)



In **Dark Omen** können Sie auch magische Kräfte sprechen lassen. (Mindscope/SSI)

Auswahl, alternativ erstellen Sie ein eigenes Dream-Team. Vom neuen Partner Take 2 stammt das Krim-Adventure **Black Dahlia**. Die Story des Ripper Macnaglers beruht auf wahren Begebenheiten, die sich im Amerika der 40er Jahre zugetragen haben. Sie begeben sich darin erneut auf die Jagd nach einem Serienkiller. **Jet-fighter Full Burn** bittet Kampfpiloten in die Kanzel. Fünf verschiedener Flugzeugtypen von der F-14 bis zur Mig-29D. Das Szenario bildet ein fiktiver Konflikt im Jahre 2006. Beide Spiele sollen noch dieses Jahr erscheinen. Einen kurzen Blick erhaschten wir von **Redemption**, einem Wetraum-Strategiespiel, der auf das Prinzip der «Warhammer 40.000»-Brettspiele von Games Workshop zurückgeht. Es stellt Sie vor die Aufgabe, einen Planeten von fiesem Orks zu befreien. Die Armeen der Menschen und Orks wurden komplett mit rund 100 Einheiten-typen umgesetzt. Das Fantasy-Strategiespiel **Dark Omen** basiert ebenfalls auf Warhammer. Im neuen Mehrspielmodus angereichert und mit optimierter 3D-

Grafik präsentiert sich **SU-27 Flanker 2**. Durch den erweiterten Editor können Sie in dieser Flugsimulation jetzt selbst komplette Kampagnen generieren. Noch vor Weihnachten soll **War Wind 2** frischen Wind ins eigene Spielprinzip bringen. Das Konzept des Vorgängers wurde verfeinert: Es gibt neue Wesen, erstmals auch menschliche, und Arbeiter können jetzt bis zum Magier aufsteigen. **Die Abenteuer auf der Legoinsel** und **Supersonic Racers** drehen weiter ihre

Warteschleifen, sollen aber noch dieses Jahr andern. **Imperialismus**, **Panzer General 3D** und **Pacific Admiral** stellen wir Ihnen schon im letzten Heft vor.



Armored Fist 2: Auf dem Feld der Ehre gibt es nichts zu lachen; hier landet just Ihre Verstärkung. (Novalogic)

Novalogic

Von der Luft auf den Boden der Tatsachen: **Armored Fist 2** ist der Nachfolger der Panzersimulation aus Kalifornien. Vier Kampagnen in Europa, Asien, Afrika und dem Mittleren Osten bieten unterschiedliche Terrains für wackere Panzerkommandanten. Kurz vor Reaktionssechsschluß erreichte uns ein exklusives Preview zu diesem Titel, das Sie ab Seite 32 lesen können. **F-22 Raptor** ist Novalogics zweite Ausgabe einer Simulation des US-Superjets. Nach dem eher enttäuschenden **F-22 Lightning II** soll die neue Fassung mit verbesserter Grafik, realistischerem Flugmodell, zwei verschiedenen Flugmodi sowie einer MMX-Unterstützung ausgeliefert werden.

Ocean/Infogrames

Im Action-Adventure **Outcast** erhalten Sie von der US-Regierung den Auftrag, ein Trainingsprojekt stillzulegen, das früher zur Ausbildung der Marines diente. Das Problem dabei: Projektleiter Professor Kue stellt sich quer. Also müssen Sie ins Sperrgebiet und innerhalb von 48 Stunden den Wissenschaftler ausschalten. Gegen den Trend zu 3D-Beschleunigern und MMX-PCs stimmt sich **Hexplode**, in dem Sie bis zu vier Charaktere durch eine mittelalterliche Welt voller Monster

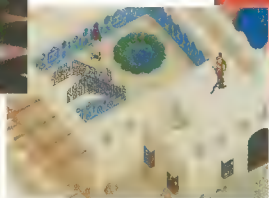
lenken. Sie können sich jedoch auch Mitspieler im Netzwerk oder dem Internet suchen, die andere Figuren übernehmen. Bei **I-War** nimmt der Spieler auf dem Kommandosessel des Raumschiffs **Infinity-Ware** Platz. Als Captain der friedensverhaltenden Einsatzgruppen der



Die Weltraumaction **I-War** machte einen recht interessanten Eindruck. (Ocean/Infogrames)



Mission Impossible: Vom Action-Adventure erscheint vor der PC-Fassung erst die auf dem N64. (Ocean/Infogrames)



Hexplode: Die Heldentruppe darf per Netzwerk von mehreren Spielern gleichzeitig gesteuert werden. (Ocean/Infogrames)

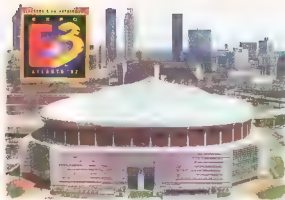
Ihr ZEITGEWINN!

ECHTZEIT 3D-POWER!

Realimation - 3D Software für 3D-Spiele, Simulation, Training, Präsentation, Internet + Entertainment

Weltweit ANERKANT + preisgekrönt! Wir bieten Workshops, Programmierung + Systemlösung, Demo CD + Information!

Datapath GmbH - Kaiserstr. 11-13 - D-54807 Dieburg - www.datapath.de - Tel. 06071-16300 - Fax 06071-163020



Regierung werden Sie in Auseinandersetzungen mit aufständischen Rebellen hineingezogen.

Zurück ins 13. Jahrhundert bringt Sie das Grafikadventure **Pilgrim**. Bei der Suche nach einem ebenso geheimnisvollen wie fragenden Manuskript ist Ihnen der Inquisitor auf den Fersen. Nicht weniger abenteuerlich soll es beim Adventure **Silver** zugehen: In dem Sie die Herrschaft des gleichnamigen Zauberers beenden wollen. Dazu dürfen Sie einen von fünf Charakteren auswählen, die jeweils mit unterschiedlichen Kräften und Künsten ausgestattet sind und ein anderes Motiv mitbringen. Silver eines auszuwählen. Mit **UEFA** macht Ocean den Wahrspruch der Europameisterschaften wahr, der Fußball komme nach Hause in sein Mutterland. In 17 verschiedenen Stadien liefern sich texturierte Polygonticker aus 48 Nationen und drei versteckte Teams heiße Begegnungen. Der fiese Baron Saturday treibt im Adventure **Voodoo Kid** sein Unwesen. Heißer Kid ist auf dessen Schiffe gefangen und muß zusammen mit Ratseln, Lösen, um sich und viele andere Kinder zu befreien. Ein Welten dauern dürfte es, bis **Mission Impossible** das Licht eines

PC-Monitors erblickt. Denn hier haben die Konsolenversionen Vorrang, so daß das Action-Adventure zum Film wohl erst 1998 auf uns zu kommen wird. Abteilung – noch in Arbeit: Die in Ausgabe 10/96 erstmals vorgestellte Flugsimulation **F-22 Air Dominance Fighter** von DID verzögert sich weiter. Gleiches gilt für **Viper**, das bereits im Heft 4/96 angekündigt wurde.

Origin

Eine kleine Sensation: **Wing Commander – Prophecy** soll noch vor Weihnachten erscheinen. Einem kleinen Kreis von Journalisten präsentierten Billy Cain und Frank Roan von Origin, was die »Wing Commander«-Freunde demnächst erwartet: »Gameplay, Gameplay, Gameplay und nochmals Gameplay, das stand von Anfang an an erster Stelle und ist das, was wir in der neuen Folge vor allem haben wollen. Eine starke Story, anspruchsvolle Missionen und gute Grafiken sollen darin das Hauptgewicht erhalten – die Handlung wird nicht allein durch Videos vorangeführt.«

Wir konnten Sid Mead für unser Projekt gewinnen, der seinerzeit an den Konzepten von **Battle Runner** und **Aliens** mitgearbeitet hat. Wir haben eine komplett neue Engine entwickelt, sowohl Direct3D als auch 3D-Beschleuniger werden unterstützt.«

Die interessant klingende Geschichte: Die Kyrathi und Menschen werden von einer Alienrasse bedroht, die ihnen weit überlegen ist. Rund 40 Missionen lang kämpfen Sie gegen die Außenrischen und können dabei die Karriereleiter nach oben steigen. Auch Mark Hamill ist wieder mit von der Partie, allerdings in veränderter Rolle: Über Netzwerk und Modem kommen die Spieler erst mal in den Genuß der langesessenen Mehrspielerversionen. Alles in allem hat das Team auch ohne Chris Roberts bisher mehr als respektable Ergebnisse hervorgebracht. In Sachen **Ultima Online** war auch auf dieser Messe wieder Richard Garriott als „Lord British“ am Electronic Arts-Stand unterwegs. Im Moment befindet sich »Britannia Online« in einem öffentlichen Beta-Test. Wann und wo sich auch die Avatare ins Rollenspiel stürzen dürfen, steht noch nicht fest.



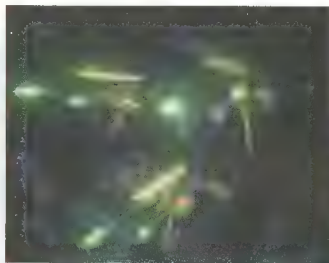
Alien Earth: Was ein Glück, daß der behandelnde Arzt gerade nicht im Untersuchungszimmer ist. (Playmates Interactive)



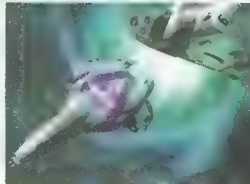
D-Day '99: Geben Sie Ihren Seals, die sich einzeln steuern lassen, Feuerschutz aus der Luft. (Playmates Interactive)

Playmates Interactive

Adrenix hat nichts mit Asterix zu tun, sondern ist der Name einer Droge. Sie soll gegen die Auswirkungen eines kleinen Nuklearunfalls in China helfen, der 2045 die Erde überflutet um ein paar Milliarden dezimiert. Dummerweise ist die Tochter des Ex-Soldners Scott Griffin ein unfähiges Versuchskaninchen bei den ersten Feldexperimenten. Und so macht sich Scott auf dem Weg sie aus den Käuen der Med-Tech Corporation zu befreien. Der leicht »Blade Runner«-inspired 3D-Shooter lockt mit über 20 Levels und etlichen Waffen. In **Alien Earth**, einem Action-Adventure, das vom australischen Beam-Software-Team entwickelt wird, gibt es nach einem Atomkrieg nichts mehr zu jagen: Außenrische haben die geschwächte Menschheit unterworfen. Sie müssen den Helden durch die Ruinen steuern und kleine Aufgaben und Missionen erledigen, die die Aliens zurück in den Weltraum schicken. Börsartige Mutanten, die keinen Atompoker mehr gefunden haben, erschweren Ihnen dabei das Leben. Und noch mehr Krieg: Adolf Hitler hat in **D-Day '99** eine uralte Zeitmaschine entdeckt, die ihn über die Schritte der Aliens genau informiert. Christina Versace, italienische Doppelagentin, entwendet den Nazis den Apparat und schickt sie in die Zukunft. Nun müssen Sie mit einem Apache-Helikopter zurück in die Vergangenheit, um die Landung in der Normandie mit einem Seal-Team zu sichern.

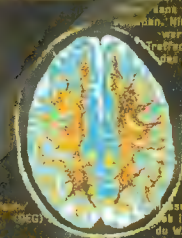
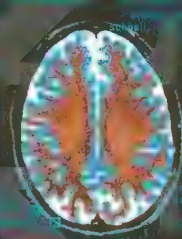
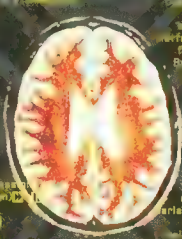
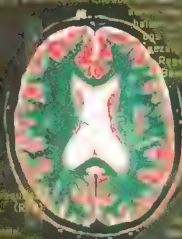
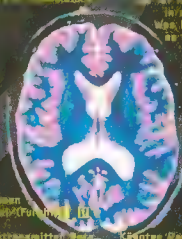


▲ **Wing Commander – Prophecy** ist grafisch ein Schritt in die Zukunft, geschichtstechnisch geht es zurück zu den alten Tugenden. (Origin)



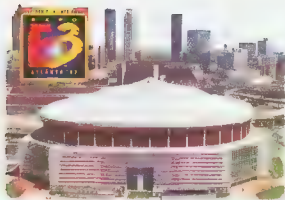
Weltraumgefechte sind auch in **Wing Commander 5** ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.

MIND games



apocalypse

MICROPROSE



Im frühen Entwicklungsstadium befindet sich **Flying Tigers**. Als unerschrockener Pilot kämpfen Sie auf der Seite der Amerikaner gegen japanische Flieger über Burma, China und Vietnam. Die echten Flying Tigers, eine Veteranengruppe der Air Force, stehend den Designern beratend zur Seite, **Duckman** neiß der Held aus einer amerikanischen TV Serie, dessen erster PC-Abschneider schon vor einem Jahr angekündigt wurde.

Psygnosis

Sehr gut hat uns am Psygnosis-Stand **G-Police** gefallen. In dem Actionspiel, mit taktischen Einlagen patrouillieren Sie als Helikopterpilot einer Polizeigruppe in sogenannten Geodomen, einer Art Glaskugeln über riesigen Städten. Der besondere Reiz liegt darin, daß in den Einsatzgebieten dank Echtzeit-3D-Grafik weitgehende Bewegungsfreiheit herrscht, die das beliebige Erforschen der weitläufigen Areale erlaubt. Als Pilot einer futuristischen Fliegerstaffel sind Sie bei **Proffiteer** unterwegs. Dabei bekämpfen Sie vier unterschiedliche Alienrassen. Dadurch, daß Sie Einsätze selbst planen müssen, kommt ein strategisches Element zur 3D Action hinzu. Nicht um die Fuchshatz im bayrischen Wald, sondern um eine Flugsimulation vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges handelt es

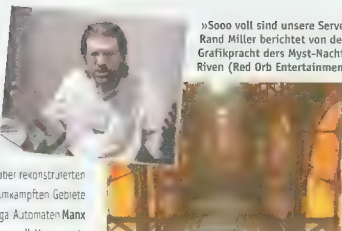
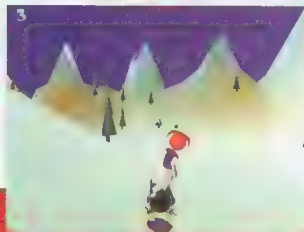
sich in **Freie Jagd!**. Hinter dem Projekt steckt die neue Firma von DID-Mitbegründer Ph. A. L. sopp. Mehr als 70 nistonsche Missionen sind zu bewältigen, die über rekonstruierten Landschaftsmodellen der damals umkämpften Gebiete stattfinden. Eine Umsetzung des Sega Automaten **Manx TT Superbike** mit seinen vier Kursen soll Motorsportfreunde auf die Rennmotorräder locken. Etwas schwerer in die Gänge schneien die Zombies zu, kommen die im Abenteuerspiel **Zombiville** mit von der Partie sind: Allererste Bilder waren bereits auf der vorletzten ECTS zu sehen.

Für das letzte Quartal '97 sind folgende Titel, geplant: In der Puzzle-Action **Overboard!** lenken Sie ein Schiff. Das Action-Adventure **Elic** basiert auf den Fantasy-Romanen von Michael Moorcock. Mit einem immer wirkungsvoller werdenden Schwert gehen Sie als Elic auf die Suche nach dem Kreuz des Chaos respektive dessen Einzelteilen. Etwas fortschrittlicher ist die Bewaffnung des Helden in **Shadow Master**. Im 3D-Shooter marschieren Sie auf mechanisierte Lebewesen los, die mit einem gut ausgerüsteten Kampffahrzeug beseitigt werden. Den leicht ausgefallenen Namen **Psyback** trägt ein 3D-Plattformspiel mit Comic-Charakteren, die auf Hooverdecks durch die Gegend düsen. Erst für kommen-



Manx TT Superbike: Heizen Sie auf zwei Rädern um die Wette. (Psygnosis)

◀ In **G-Police**, einem der vielversprechendsten Titel der Messe, fliegen Sie in futuristischen Städten Streife. (Psygnosis)



»Sooo voll sind unsere Server!« – Rand Miller berichtet von der Grafikpracht des Myst-Nachfolgers **Riven** (Red Orb Entertainment).

des Jahr zu erwarten ist das Adventure **Respect Inc.**, bei dem es darauf ankommt, als Gauner Karriere zu machen. Außerdem steht das Strategiespiel **Sentinel Returns** auf dem Plan. Wie im berühmten Ur-»Sentinel« aus 164 Tagen müssen Sie auf fremden Planeten den hyperintelligenten Roboter durch die Anwendung der richtigen Strategien besiegen. Geoff Crammond's Originalspiel, bekommt außerdem zeitgemäße Grafik und einen Mehrspielermodus. Nicht nur ein update soll **Formel 1 '97** werden. Für noch mehr Realismus werden verbessertes Fahrverhalten und optimierte Grafikengine sorgen. Wir hoffen weiter auf baldige Fertigstellung des Adventures **Island of Dr. Moreau**, das schon auf der letzten ECTS gezeigt wurde.

Red Orb Entertainment

Brüderbruns neues Spielabel stellte die Titel vor, über die Sie schon im Vor-Ort-Bericht im Heft 7/97 gelesen haben. Aus der Strategiecke sind das **Warlords 3: Reign of Heroes** und **WarBreeds**. Zum Actionspiel **Take no Prisoners** gesellte sich noch **Assault**, das erste Action-Puzzle von Triobyte. **The Journeyman Project 3** liegt nach Infos von Steve Schreck voll im Zeitplan, ebenso wie der den Stand dominierende Myst-Nachfolger **Riven**. Deutlich vom Messerubei, und dem Rummel um ihre Person gestreift, waren die Miller-Brüder und ihr Kompagnon Richard Vanderwende froh, am dritten Tag wieder ins ruhige Oregon zurückzukehren. Rand Miller erzählte uns indes, daß die Festplatten von Cyans Silicon-Graphics-Rechnern fast bis zum Stehkragen gefüllt sind – Riven soll pünktlich erscheinen.

Red Storm Entertainment

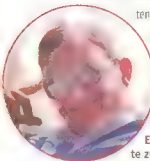
Die Firma von Thriller-Autor Tom Clancy (»Jago auf roter Oktober«) hat nach der »Boot-Simulation« **SSH»** weitere Spiele in der Pipeline. **Politika** ist eine strategische Mischung aus »Risiko« und »Monopoly« – die Spieler schlüpfen in die Rolle einer politischen Organisation (das kann auch mal die Mafia oder die Kirche sein) und versuchen nach dem Tod des russischen Präsidenten ein maxima-



»Gauner gegen Gauner« könnte der Untertitel von **Respect Inc.** lauten. (Psygnosis)

◀ **Psyback** lockt mit Wölchengrafik und Knuddelcharakteren. (Psygnosis)

es Stück vom Wustlandskuchen abzuhaben. Planet Texas ist man glaubt es kaum ein 3D-Shooter. In einem postapokalyptischen Szenario treten Sie als aMan with no name gegen die Schergen des wahn-sinnigen Cactus Bob an.



Er hat gut lachen: Tom Clancys neue Softwarefirma Red Storm Entertainment präsentiert zwei neue Spiele.

Ripcord Games

Kaum eine Ecke der Messehallen blieb von Postal-Wer-bungen verspart. Mit dem leicht makabren Brutal-Actionspiel, um einen durchgeknallten Postbeamten zog Ripcord gleich die Aufmerksamkeit der L.S.-Post auf sich und schaffte es, daß die Adresse der dazugehöri-gen Website, www.gopostal.com flugs in die schwar-zen Listen der Kinderschutzprogramme wie SurfWatch und Co. wanderte. Bei sovie, Mumpitz bleibt das Spiel zwangsläufig etwas auf der Strecke. Bringen Sie alles und jeden um die Ecke, der Ihnen vor die Hürde läuft. Space Bunnies Must Die!, der aberne aTomb Raider-Klon von Pulse (oBad Mojo) macht schon einen recht vollständigen Eindruck. Am Live-Design werde gerade



gefeilt, heißt es vom schon in Ausgabe 12 96 vorge-stellten Actionspiel. Lange keine Wing Commander-Verschnitte mehr gesehen? Forced Alliance: The Glo-rious Mandate schafft Abhilfe. Auf drei CDs müssen Sie in teilweise dreist ans bekannte Vorbild angelehnten Fliegern herausfinden, wer für Attacken auf frische Raumschiffe verantwortlich ist.

Hidden Wars schließlich bringt 48 neue Missionen in neulartiger 3D-Ansicht ins Echtzeit-Strategieein: Rängen Sie mit Ajens auf zahlreichen Planeten um wert-volle Artefakte.

Sega Entertainment

Realistischere Grafik, neue Kampfbewegungen und ef-frische Kempten zeichnen Segas Prügel-spiele. Virtua Fighter 2 als. Als Polizist dürfen Sie in Virtua Squad 2 wie-der hemmungslos auf die plötzlich auftauchenden Böse-wichter schießen. Diesmal, geht die scharfe Verore-cherhatz sogar durchs U-Bahn-System.

Postal: Nachdem Ihr Haus gepfändet wurde, brennen Sie aus Rache gleich ein paar andere nieder. (Ripcord Games)



Gut geklaut ist halb gewonnen: Forced Alliance erinnert schwer an Wing Commander. (Ripcord Games)

Virtual On Cyber Troopers, Segas erstes PC-Spiel mit MMX-Support, entführt Sie in eine futuristische 3D-Arena, in der sich gigantische Kampfroboter heftige Fei-ergefechte liefern. Die Jugendbande Warriors aus dem gleichnamigen Kinofilm treiben in Last Bronx ihr blü-tiges Unwesen in den Straßen von Tokio. Die acht Straßenkämpfer haben vom Messer bis zum Wurfstern alles dabei.

Alles drin für 10 Mark – die neuen CDs von SoftMaker



JumpStart Games

Oxyd magnum! der Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen. Hier sind die Regeln und ein geschicktes Maushand-chen gefragt.

Battle Isle, Teil 2 die zweite Episode der hitigen Serie um das Robinson-Paradies. Hier sind 300 MB Raytracing und Texturkarten in 2D und 3D sowie zahlreiche animierte Helferchen, Mersperoptronen etc. dabei.

12 spielbare Demos folgender Games: Diablo • MDK • Pandemonium • NASCAR Racing 2 • Seducer 2 • Boio • Tomb Raider (2 Demos) • Extreme Assault • Swing • FX Fighter • Nihilist



Ein Office-Paket für 10 Mark? Mit dem **SoftMaker Home Office 97** wird's möglich! Enthält Vollversionen der Textverarbeitungs TextMaker Home, Datenbank DataMaker Home und Tabellenkalkulation PlanMaker Home, 333 Screens, 500 Clipparts und 200 Fonts.



Vollversion Schriften b. other TypeMaker 5.0 mit 500 Prof-Fonts für Windows DOS und OS/2 • Vollversionen Textver-arbeitung TextMaker 6.0 • Voll-version Textverarbeitungs Text-Maker 1.0 für DOS • Vollversion Netscape 2.01 • DesignPack Photo Collection • Schrift-Inter-Textprogramm • LogoMaker

Die umfassende Softwareausstattung für Ihren PC



SoftMaker JumpStart 3

Vollversion PlanMaker 1.0 (Tabellenkalkulation)

Vollversion TextMaker 97 Home Edition (Textverarbeitungs) sowie 30 Tage-Testversion SoftMaker Office Professional 97 TOP: 450 NASA-Bilder unseres Sonnensystems HiRes Aufnahmen aller Planeten Ink Foto-Viewer und Original-Beschreibungen der NASA (englisch) Enthält Bilder der Marssonde Pathfinder

Vollversion TruePack Profi-Edition 1.0: 120 TrueType-Fonts

IMSI MasterClips 250: 250 frei skalierbare Vektor-Cliparts

Vollversion Micrografx SnapGraphics 2.0 (Flow-Charter)

30 Tage-Testversion der Micrografx Graphics Suite 2

Internet-Tools: VoIvers on Netscape 2.01, Zugangsoftware für Com-pulsive AOL Metronet, Testvers on IMSI Net Accelerator

Vollversion Pronto Mail für Windows (umfangreiche e-Mail-Software)

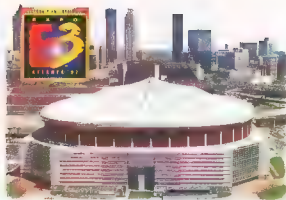
Der komplette JPC-Popmusik-Katalog vier Schulschriften, 30-Ta-ge-Version von Norman Virus Control und, und, und

Hier erhalten Sie diese CDs:

- Bei Ihrem Fachhändler
- Bei Media-Markt, Saturn, Libro, Karstadt, altkauf, Wertkauf
- Direkt bei SoftMaker: senden Sie bitte mit Ihrer Bestellung einen 10-Mark-Schein pro CD ein.

SoftMaker

Kronacher Straße 7
90421 Nürnberg
T 0911/30 49 44
Fax 0911/30 37 98
www.softmaker.de



Virtual On Cyber Troopers: High-Tech-Duelle zwischen scharf schießenden Robot-Gladatoren. (Sega)

250 Meilen pro Stunde Spitzengeschwindigkeit, fünf neue Rennstrecken und acht NASCAR-Boliden unterhalten in **Daytona USA Deluxe** bis zu acht Starter. CD-Sound, kurvenreiche Geisgastrecken, hektische Stadtkurse und die Originalwagen der europäischen Touren-Rennszene begeben hingegen **Sega Touring Car Championship**. Das auf Saturn und Mega Drive erfolgreiche **Sonic 3D Blast** wird bald die PC-Fangemeinde erfreuen. Schnuckelige 3D-Grafik, Musik von der CD und sieben Zonen für Son c, Knuckes und Tails versprechen erneuten Jump-and-run-Spaß. **NBA Action 98** räumt sich mit 340 Superstars aller 29 NBA-Teams (inklusive Toronto und Vancouver), einem Trainingsbuch voller brauchbarer Spielzüge und dem Entwurf eigener Spieler.

Segasoft

Die Sega-Tochter kauft und entwickelt fleißig weiter. Prominentester Neuerwerb ist wohl **Space Bar** das jüngste Adventure des Spiele-Jrgeisteirs Steve Meretzky. Er war vormals bei Infocom unter anderem für den »Hitchhiker's Guide through the Galaxy« verantwortlich. Space Bar hatte ursprünglich bei Rocket Science erscheinen sollen, die allerdings mittlerweile in Konkurs gegangen sind. In einer Kneipe irgend wo in einem Universum müssen Sie einen Mordverdächtigen überführen, den Sie dummerweise noch nicht kennen. Dabei treffen Sie die wildesten Typen. **Golf: The Ultimate Collection** ist eine Sammlung von drei Golfspielen und einem Multimedia Nachschlagewerk rund um den weißen Kunststoffball. Highlight ist »British



»Endlich einen Vertrieb gefunden« – Steve Meretzky präsentiert stolz die Space-Bar-Schachtel (Segasoft).



Würden Sie diesem Herrn aus der Space Bar einen Drink abkaufen? (Segasoft)

Open Championship Golf» von Looking Glass, den »Flight Unlimited«-Machern. »Greg Norman Ultimate Challenge Golf«, »Picture Perfect Golf: Harpoot Town Links« und eben die GoJ-Info-CD »GoAmerica« runden die Sammlung ab. Das Internet bestimmt zwei weitere Titel: **Alien Race** ist ein Internet-Echtzeit-Action-Strategiespiel, bei dem bis zu 30 Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Heiße Straßenprügelein im Cyberspace verspricht **Net Fighter**. Im Trainingslager darf sich der Einzelkämpfer zuvor stehen und Special Moves entwickeln. Das Strategiespiel **Heat Warz** ist für acht Spieler ausgelegt. Virtuel-

le Kommando, urre locken 100 Fähigkeiten und neue Technologien sowie acht gerenderte 3D-Schachtfelder. In **Death Drome** werden Gefangen in schneller Action-Mannerverteilt. Fahren und schießend gilt es im 360-Grad-3D-Gefängnis zu überleben. In der Tradition klassischer Strategiespiele wie »Civilization« somit sich **Emperor of the Fading Suns**. Wie bei »Master of Orion 2« kreuzen Sie durchs All und besetzen Planeten mit Hilfe von 100 verschiedenen Militäreinheiten. **Vigilance** ist ein 3D-Action-Strategie-Mix mit angeblich überwältigend realistischer Grafik. Nur den Namen gab es von den neuesten Projekten: **Flesh Feast**, **Skies**, **Ragged Earth**, **101x** und **Dirty Dwarves** zeigen, daß Segasoft noch einiges vorhat.

Sierra

Völlig unmaskiert stellte sich Sierras neuer Reißer **King's Quest 8 – Mask of Eternity** vor. Entwicklungsleiter Mark Seibert erläuterte stolz die Errungenschaften und den aktuellen Stand der Dinge. Die von Dynamix entwickelte 3D-Engine bringt neuen Glanz in die königlichen Gemächer. Durch den Wechsel von traditioneller 2D- zur 3D-Umgebung, soll die Folge-Kläufer ansprechen, die die Vorgänger nicht mal mit der Kneifzange angefaßt hätten. Der junge Held wird wie Kämpfe zu bestehen haben, eine er auch nur annähernd in der Lage ist, dem bösen Zauberer entgegenzutreten, der das Königreich Davenport bedroht. Sie sehen ihn deshalb durch sieben Welten, in denen er an die 70 Personen trifft. Die wenigsten sind ihm freundlich gesonnen, daher werden Sie sich in diesem Action-Adventure so manchem Kampf stellen müssen. Noch eine weitere Reihe feiert ihre Fortsetzung, nur mit dem Unterschied, daß sie bisher immer hinter den Paradesen »King's Quest« und »Larry« zurückstehen mußte. Die Rede ist von **Quest for Glory 5 – Dragon Fire**. Die



In King's Quest 8 – Mask of Eternity geht es weitaus kämpferischer als in den Vorgängern zu. (Sierra)



Alzu lange Zeit bleibt in Captives nicht, um über Ihre Strategie nachzudenken. (Sierra)



Quest for Glory 5 – Dragon Fire: Der von Fans heißersehnte Titel klotzt mit schöner Panoramagrafik. (Sierra)

Treue, mit der die Fans für ein Wiedererleben der Serie kämpfen. Ist ebenso einzigartig wie gereiztheit: In der Adventure-Rollenspielboxen konnte der Medien Charakter durch alle Fortsetzungen hindurch immer wieder importiert werden - programmiertech nisch sicher kein Pappentil. Ehrensache, auch dies mal die alten Charaktere integrieren sind. Die Optik erinnert an die Vorgänger wurde aber erheblich verfeinert. In hoch auflösender 3D-Präsentation soll geschildert werden und die Perspektiven häufig wech seln. Genau wie Dragon Fire dürfte auch **Police Quest: SWAT 2** im Spätherbst heraus kommen. Übernehmen Sie auch die Rolle der bösen Bluten und bewachen sich als Anföh rer einer Gang in 15 Missionen gegen die **SWAT-Units** bewachen. Den letzten Schliff erhält gerade die Weltraumsimulation **Outpost 2: Divided Destiny**. Zum Besuch auf ein dämone ngevolkertes Eiland ähdt das Fantasy-Rollenspiel **Demon Isle** ein. **Cyberstorm 2: Corp Wars** ist der Nachfolger von **MissionForce: Cyberstorm**. Auf völlig neuen Planeten konstruieren Sie kunstvolle Platten die Sie nach Götzenkulten einsetzen.

Pinball. Wizards gegen sich im Herbst mit **3D Ultra Pinball: The Lost Continent** die Kugel geben, bei dem sich die Flippermaschinen durch ein besonders großzügig breites Tableau auszeichnen soll. **X-Fighters** ist eine Logisimulation, deren Szenarien wieder einmal in die Zeit des Zweiten Weltkriegs gelegt wurden. Dynamix arbeitet mit Hochtönen an **Earth siege 3: Future Wars**, das mit einem enormen Waffenarsenal und Netzwerkmodus die Fans zum Marathonspiel locken möchte.

Recht flott ging es bei Impressions **Captives** zur Sache. Im Action-Strategie Mix müssen Sie unangenehmen Aliens durch cleveres Taktikieren und schnelles Handeln in 75 Missionen aus Gefangenen abzuholen. Generell...ee darf sein noch...nicht zur Ruhe setzen!

In **Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman** steuern Sie Kampagnen und Schachzügen auf beiden Seiten, je nachdem, ob Sie mehr mit den Konföderierten oder der Union sympathisieren. **Lords of Magic** ist wie sein Vorgänger «Lords of the Realm 2» ein länders-basiertes Strategiespiel mit Echteitkampfen. Sie kommunizieren über 80 verschiedene Kreaturen und müssen vom Zauberspruch über Artefakte bis zu ganzen Städten mit allem Erdnächlichen handeln. Von Papyrus kommt die Rennsimulation **SODA Off Road Racing**, bei der die Fahrer erst die einfacheren Strecken meistern müssen, ehe sie auf die schwierigen losgelassen werden. **Half-Life** macht sich die «Quake»-Engine zunutze. Mit dem 3D-Shooter gibt Valve seinen Einstand. Dem Team gehören darum ihre Ex-Mitarbeiter von Doom- und Duke-Produktionen an, denen es vor allem darum ging, die Fähigkeiten der Engine um ein vernünftiges Gameplay zu erweitern. Die Gegner sollen nicht dummstirnig agieren, sondern intelligent genug sein, einen hinterhältig zu bücken, sich zusammenzusetzen oder, falls nötig, auch einmal zur Zuckerkäse. Es sind nicht unbedingt die Massensportarten die in der «Front Page Sports»-Serie verretten sind, bis auf eine Ausnahme: die

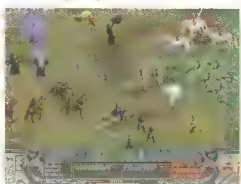
Simulation Front
Page Sports: Ski
Racing Sie bietet
Abfahrtsrennen, Sa-
lom, Riesentorlauf
Super G sowie Kom-
binationswettbe-
werb und soll diesen
Winter passend zur
Jahreszeit erschei-
nen. Mit einer neuen



▲ Ziemlich gruselig ist der 3D-Shooter Half-life. (Sierra)



Lords of Magic: So sehen die Kämpfe im Nachfolger von Lords of the Realm 2 aus. (Sierra)

[illegible]

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch auslöslich verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese noch sensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



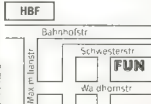
FUN Spiele
Center
Memmingen

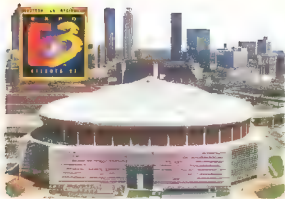
Top-Angebote:

Dominion	DM 79,90
Dungeon Keeper	DM 79,90
Conquest Earth	DM 79,90
Diamond Monster	DM 309,-
3D Karte mit 4MB EDO	

Schwesterstr. 20 • MM • Fon [08331] 47026

Riesenauswahl an PSX und PC/CD-Rom-Spielen

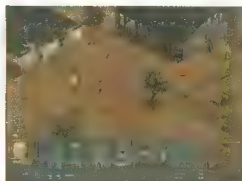




Benutzeroberfläche kommt **Football Pro '98**. Blütige Hasen holen können sich Boxer demnachst bei **Front Page Sports Pro Boxing**. Wer nicht im Trüben fischen will, angelt sich **Trophy Rivers**. Denkakrobaten fühlen sich eher bei **Power Chess 98** wohl, in dem als Feuerung beispielsweise ihre Dame in Sprachausgabe den Spielverlauf analysiert.

Sirtech

An dem bewährten Grundkonzept hat sich in **Jagged Alliance 2** nichts verändert: Nach wie vor zieht jeder Strategie seine Söldnereinheit rundenbasiert durchs Terrain, um Computergegner oder besser noch netzwerk-Kollegen zu umzingeln. Verbessert hat sich die grafische Darstellung (SVGA, und die Waffen- und Soldnerzahl). Letztere beherrschen neue Bewegungsmuster und natürlich auch wieder witzige Sprüche. Ein Quizspiel par excellence soll **Pathe News 20th Century Challenge** mit Fragen über den Zweiten Weltkrieg bis zu O. J. Simpson werden. Exklusive Mehrspielergefechte in bunter Hi-Res-Grafik verspricht **Xfire**. Komplexe Kampagnen für Einzelspieler ergänzen das SF-Aktionsspiel.



Pressure, Pressure: **Jagged Alliance 2** zeichnet sich durch noch witzigere Sprüche und eine Vielzahl markanter Söldner aus. (Sirtech)

Sunflowers

Die Handelsimulation **Anno 1602** zeigt in malerisch-deutliche Parawelten zu »Colonization« und den »Siedlern«. Holländische Segler landen auf unbekannten Inseln, um sie zu besiedeln, sich mit den Eingeborenen mehr oder weniger Frieden zu arrangieren, Bodenschätze aufzutreiben und schließlich zu handeln. Im Gegensatz zu den genannten Programmen gibt es in **Anno 1602** keine militärische Expansion – nur der wirtschaftliche Erfolg zählt. Die Suche nach Gold und der Kampf gegen Piraten und Naturgewalten bringen Würze in den weiteren



Anno 1602: Holländische Siedler bauen in lieblicher Insellandschaft ein Wirtschaftsimperium auf. (Sunflowers)

Puzzles dürfen Sie in **Virtual Jigsaw** lösen, während beim Internet-Abenteuer **The Light Files** (www.lightfiles.com) 5000 Dollar zu gewinnen sind.

Sunsoft

Das auf der letzten ECTS angekündigte Manga-Adventure **Takeru: Letter of the Law** ist eigentlich fertig. Allerdings gab es



Temujin - The Capricorn Collection: Was geht in diesem Museum vor? (Southpeak Interactive)

Spielverlauf. Nach jedem bestandenen Szenario erhöht das Programm die Schwierigkeit. Im Mehrspielermodus dürfen sich bis zu vier Spieler schikanieren, zum Beispiel durch Sabotage oder direkte Echtzeit-Kämpfe. Verantwortlich für das Spiel zeichnen übrigens die österreichischen Max-Designer (1869 Oldtimer).

Southpeak Interactive

Mit einer neuartigen Grafik-Engine namens »Video Reality« will Southpeak den Adventure-Markt aufrollen. Alle Umgebungen werden auf 35-mm-Film gezeichnet und in 360-Grad-Rundumsichten umgewandelt. **Temujin - The Capricorn Collection** ist das erste Abenteuer, in dem diese Technologie zum Einsatz kommt. Die Story stammt von Lee Sheldon, bekannt als Autor von »Das Rätsel des Master Luz: Dschingis Khans Macht« stammt von einem geheimnisvollen Artefakt, das Sie im Stevenson-Museum aufspüren sollen, bevor es die Welt in den Abgrund reißt. Als Jack Wright müssen Sie in **Dark Side of the Moon** herausfinden, warum Ihr Onkel auf dem Mond von Cepheus-6 gestorben ist und was es mit seiner alten Mine auf sich hat. Dazu steht Jack noch unter akutem Mordverdacht. In Kapitän Nemos Fußstapfen treten Sie in 20.000 Leagues under the Sea: **The Adventure continues**. Mit der Nautilus auf Sie im Tiefseeadventure unter anderem das Bermudadreieck und Atlantis an. **Drachen Zor** ist eine Mischung aus Action-Adventure und 3D-Prüfungsspiel, bei dem Sie um das mysteriöse Drachentor kämpfen. Unzählige ein- und zweieitige



Probleme mit der deutschen Lokalisierung, die daher nochmals durchgeführt werden musste. Massimo Sacci von Sunsoft ist jedoch zuversichtlich, dass das Spiel schon bald erscheinen wird. Inhaltlich müssen Sie als Takeru mit Ihrem Gehilfen Bumpoku, einer Mischung aus UFO und Waschnager, gegen eine böse Zauberin und ihre Schergen antreten. **Syrrah - The Warp Hunter** ist eine Art aufgemotztes 3D-»Asteroids« und soll mit mehr als 120 Levels und einem Mehrspielermodus Suchtqualitäten aufweisen. Das kombinierte Sportspiel **Flußballmanager Soccer Nation** stellen wir in der vorigen Ausgabe vor.

Telstar

Tieferer Hintergrund des surrealistischen anmutenden Abenteuer **Excalibur 2555 AD:** Sie müssen das legendäre Schwert aus der englischen Mythologie in der fernen Zukunft aufspüren und nach Camelot zurückbringen. In bester Ritter-Tradition wehren Sie sich dabei mit schnellen Säuserschwerten gegen Ihre Widersacher. In ungewöhnlicher 2D-Perspektive jagt **Timequest** den PC-Abenteurer über den Planeten und natürlich quer durch die Zeiten. Eine mysteriöse Geschichte bietet Rätsel, die in 72 Stunden Echtzeit gelöst werden müssen. Bibische Fluten, Feuersbrünste, Überbevölkerung, Kriege und Atombomben machen die Rettung der Welt nicht leicht. Das Rennspiel **Wreckin Crew**, dem Strategietitel **Siege** und das Action-Adventure **Joe Blow** haben wir schon auf der letzten ECTS (Ausgabe 11/96). Die drei Spiele sollen aber noch in diesem Jahr den Weg in die Hände der Spieler finden.

THQ

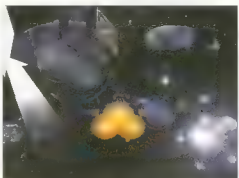
Der Macintosh-Titel »Pax Imperia« findet nun auf dem PC mit **Pax Imperia - Eminent Domain** einen würdigen Nachfolger. In dem Strategiespiel müssen Sie nach wie vor ein galaxisweites Imperium regieren und pflegen. Dabei gilt es, 800 Werten zu entdecken, erforschen, kolonisieren und auszuheilen. Treffen die bis zu 16 Spieler aufeinander, entbrennen in Echtzeit spannende 3D-Kämpfe.

Titus

Titus kündigt für den Herbst zwei Neuheiten an. Ein Schnapsenspiel mit dem Titel

Pax Imperia - Eminent Domain: Der taktische Raumkampf erinnert an Master of Orion. (THQ)

na, ist **Virtual Chess 2**. Nettes Feature: Es sind mehrere Partien zugleich spielbar. Zudem lassen sich bestimmte Stellungen «konieren», so daß Sie durch Probieren selbst herausfinden kann, welcher Zug in einer Situation der günstigste ist. Keine Gribbe-Band, sondern ein Shoot-'em-up mit über 50 Leveln ist **Space Girl**. Fünf verschiedene 3D-Welten erwarten Sie, in denen Sie Raumstationen verteidigen, andere Schiffe eskortieren oder die feindliche Waffen sabotieren.



Ubi Soft

Auf der F3 gab Ubi Soft eine zukünftige Zusammenarbeit mit geobra Brandstätter bekannt, dem Hersteller der Paymobil-Figuren. Action-, Adventure- sowie Boutainment-Titel sollen ebenso wie spezielle multimediale Paymobil-Welten für Madonnen im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. Aktuell ist die **F1 Racing Simulation**, für die sich Ubi die offizielle Formel-1-Lizenz der Saison '96 sichern konnte. Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, soll eine Kooperation mit Renault dafür sorgen, daß alle technischen und fachlichen Details ganz den Original-

Space Girl: Zerlegen Sie Texturen im Weltraum. (Titus)



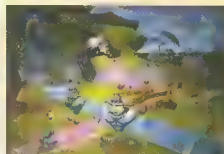
F1 Racing Simulation: Vollgas auf der Geraden – Ubi's Version des F1-Zirkus macht grafisch eine hervorragende Figur. (Ubi Soft)

Boliden entsprechen. Wie bei «GP2» gibt es nehere Mengen an Einstellungsvarianten. Ohne eine 3D-Karte zwingen die Wagen aber an den Boxen.

Angenehme Welten, immer begierigen **Valdo**, einen portugiesischen Jungen, bei seinen Abenteuern rund um den Globus. Authentische Logbücher und fremde Kulturen bilden den Hintergrund für acht Spiele im Spiel. Das schon länger angekündigte **Rayman's World** mit ein-

Tonic Trouble (Ubi Soft)

Der inoffizielle Rayman-Nachfolger **Tonic Trouble** verlangt Ihrem PC das letzte ab. Das Geschicklichkeitsspiel wird von den Rayman-Schöpfern programmiert und benötigt zwingend eine 3D-Grafikkarte. Eine spezielle Version wird für Pentium2-Prozessoren optimiert sein. Zum Inhalt: Der leicht angeheiterte Außerirdische Ed kippt nach einer Party versehentlich eine Dose Weltraumbier auf die Erde. Dummerweise laßt dieses sämtliche Gemüse mutieren, das sich nun an den Menschen rächen will. Ed hat also alle Hände voll zu tun, in dem mit bis zu 60 Frames pro Sekunde (fps) animierten Spiel für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Wie schon zu «pod» gibt es auf dem Ubi-Webserver neue Level und Charaktere.



Tonic Trouble: Die Grafik des abgedrehten Geschicklichkeitsspiels erinnert deutlich an Super Mario 64. (Ubi Soft)

gebautem Level-Editor soll nun gegen Jahresende erscheinen. Schon etwas eher soll **pod Gold** inklusive aller bislang im Internet veröffentlichten Bonusstrecken,

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank – Ihre DMV- Versandabteilung

Helte 3D-Games

3D GameStudio

Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele

- Programmieren Sie 3D-Action-, Adventure-, Rollenspiele
- Erhalten Sie Ihre Games – ohne Lizenzgebühren!
- Einmalig World, Editor und die **ACKNEX 3D-Engine**
- Mitgeliefert: Profis 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Kästen, Brücken, Gebäuden
- Spieler kann gehen, fallen, klettern, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Action- und Game
- Game Objekte: Games, Waffen, Mobs, etc.
- Endgültige Auflösung 220x400, 256 Farben
- 3D-Stereo-Sound & MIDI-Unterstützung
- Einmalig: deutsches Handbuch mit Game

3D GameStudio Lite..... DM 149,-

3D GameStudio Commercial DM 349,-

(inkl. 3D-Modell-Editor & 3D-Modell)

Bitte mit MwSt. & Lagerfrachten – Versandkosten DM 18,- – Gratis-Info anfordern!

Werkzeitleiter & Demos: <http://members.sol.com/comtec>

Werkzeitleiter: Sonder-Preise anfordern! **Druckkostenbeitrag: 11,-**

CONTEC GmbH ■ 64907 Dieburg ■ Diemstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33



Wagen und Updates herauskommen, das nun auch Pentium2-Rechner und Force-feedback Joysticks unterstützt. Noch in ferner Zukunft liegt ein bislang namenloses Rennspiel, das Vivid Image für Ubi Soft entwickelt.

Virgin Interactive

Virgin hauste nach dem mittelalterlichen Koster der ECTS dieses Mal in einem Zirkuszelt, in das man nur mit schriftlicher Einladung eingelassen wurde. Die Spiele, die dort auf den ehrfürchtigen Besucher warteten, waren die Gemeinfränsen durchweg wert. Zu **Baphomets Fluch 2** lesen Sie mehr in unserem Vor-Ort-Bericht im Artikel-Teil, über **Blade Runner** im separaten Kasten und im Interview mit Louis Casta auf Seite 22. Der Name von **C&C: Einsame Entscheidung** führt in die Irre, denn einsam soll der Spieler nun wahrlich nicht bleiben: Bis zu 50 Strategien treten im Internet gegeneinander an. Jeder befiehlt jedoch nur eine Einheit. Gewinner ist, wer als letzter übrig bleibt – daher der logischere Originaltitel »Solo Survivor«. Zwar gab es die **C&C Missions-CD 2: Vergeltungsschlag** auf der Messe nicht zu sehen, erste Details wurden jedoch bekannt: Sieben neue Einheiten, 18 neue Einzelmmissionen und rund 100 neue Mehrspielerlevel, bis zu 126 mal 126 Bildschirme groß, sind mit von der Partie.

Blitzende Kläfen, aufspritzendes Eis, tiefliegende Pucks und krachende Bodychecks zeichnen **NHL Powerplay**



Heiße Bodychecks auf kaltem Eis: In **NHL Powerplay 98** werden zahlreiche Rempel-Methoden eingebaut. (Virgin)



Myth – The fallen Lords: Zuviel Blut tut selten gut – am Ende einer Schlacht hat sich der Boden rot gefärbt. (Bungie)

'98 aus. Die Eisnockey-Simulation soll im Herbst kommen und Ihnen mit einer verbesserten Computerintelligenz mächtig Dampf machen. Damit die Kämpen der National Hockey League Players' Association (NHLPA) nicht ausrutschen, brauchen Sie eine 3Dfx-, Rendition oder PowerVR-Grafikkarte. **Resident Evil** macht bald den Sprung von der PowerVR auf den normalen PC.

Sabre Ace – Konflikt über Korea (siehe PC Player 8/97) soll noch im Spatsommer brillieren. Historische Schauplätze, akkurate Aerodynamik und rauschendes Flugverhalten deuten an, daß das Entwicklungsteam von Eagle zuvor erstnachte Simulatoren, zum Beispiel für den B-2-Stealth-Bomber oder den F-22 ATF, gebaut hat. Mit **Götterdämmerung** dämmert langsam der Nachfolger von »Lands of Lore« heran – nach dem Sommer sollen die vier CDs zu haben sein (siehe auch Heft 8/97).

Der Geist der Waff

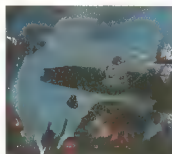
Der interaktive Thriller **Tender Loving Care (Aftermath Media)** (Preview in PC Player 8/97) bietet bislang das einzige Programm des jungen Softwarehauses. **Anstoss 2 (Ascarn)** steht unmittelbar vor der Veröffentlichung. In einem separaten Preview in dieser Ausgabe finden Sie ausführliche Informationen über das langerwartete Fußballspiel. **Defiance (Avalon Hill)** erfert Descent und dem Duke nach, unterstützt MMX, verwöhnt mit 3D-Sound und bietet wie üblich ein ungewöhnliches Waffen-Arsenal. Eher was für Amerikaner: **You don't know**

Jack 3 and Acrophobia (beide Berkeley Systems) sind Quiz- beziehungsweise Denkspiele, bei denen Sie zu einen Fragen zum amerikanischen Fernsehen beantworten, zum anderen witzige Wörter aus zufällig geöilten Abkürzungen erinnern müssen. **Myth – The fallen Lords** (Bungie)

klingt fast wie ein Point-and-click-Adventure – dabei handelt es sich um ein Fantasy-Strategiespiel, das man vielleicht als »Warcraft 2 in 3D« beschreiben könnte. Sie liefern sich darin in dreidimensionalen Landschaften relativ blutige Schächten mit den gefallenen Lords, bei denen die Körperstelle »aphysikalischen korrekten Flugbahnen« folgen. **RedJack: Revenge of the Brethren (Cyberflux)** erweist sich als Fantasy-Adventure der »Titan«-Machor und bietet Rätsel und Kämpfe zur Zeit der Seeräuber. Das Strategiespiel **Metalizer (Greenwood)** stellen

wir bereits in der letzten Ausgabe vor. Das Actionspiel **Deadly Skies** und das Action-Adventure **Iron Hawk** (beide JVC Digital Arts Studio) sahen wir bereits vor einem Jahr auf der letzten E3. noch ein Spiel zum Thema Touringwagen an: **International Touring Car Championship (Magnetic Fields)** bietet genau 16 exakt nachgebildete Rennstrecken, SVGA-Grafik und MMX-Unterstützung. **Armada – Star Command 2 (Metropolis Digital)** ist der Nachfolger von »Star Command: Revolution«, der mit einer Mischung aus Strategie und Action den Erfolg des Vorgängers wiederholen will.

Kurz und schmerzlos: Das Actionspiel **C2 (Piranha Interactive)** entführt Sie in Kampfarenen, in denen es um Leben und Tod geht. Es gilt, 15 gefährlich-chaotische Level zu überstehen. **Moving Puzzle (Ravensburger)** wurde als Weltneuheit groß angekündigt. Dabei ist ein Verschiebepuzzle, das ein bewegtes Bild zur Grundlage hat, schon recht betagt. Bereits



Armada – Star Command 2: Dies soll ein Bild aus dem Spiel, nicht einer Zwischensequenz sein – wir bleiben eher skeptisch. (Metropolis Digital)

in PC Player 1/95 lesen Sie einen Test vom sehr ähnlichen »Wild Grid«. **Montezuma's Return (Adventure 2000)**, Nachfahre des 8-Bit-Action-Adventures, stellen wir schon in Ausgabe 8/97 vor. Ein cineastisches Abenteuer ist **Time Warrior: The Armageddon Device (Stock's Eye)** geschaffen. In gerenderten Szenen spielt ein Archäologe in der Zukunft dem Geheimnis des Armageddon Device nach. Die Zeit drängt, da sein Fund beginnt, das umliegende Sonnensystem zu zerstören. Bei **Wild Ride (Uncle Vic Incorporated)** handelt es sich um ein abgefahrenes 3D Echtzeit-Surfspiel. Große weiße Haie, Aliens und toxische Abfälle machen dem Wellenreiter das Leben schwer, das immerhin von 20

Surf, liegen und spaßen wird **Dark Rift** (Vic Tokai) ist ein 3D-Prüfungsspiel. Nicht mehr, nicht weniger. **Hokus Pokus Pink** (Wanderlust Interactive) schmückt Paulchen

Panther wieder auf eine geheime Mission: Eigentlich wollte er als Vertreter Lexika verkaufen, doch als Nathan Perowwke ein kleines Mädchen in einen Riesen-

Wombat verwandelt, setzt er alles daran, ihr zu helfen. Er besucht wie im Vorgänger erneut zahlreiche Länder rund um den Globus. (ms/rm/ra)

BLADE RUNNER (VIRGIN INTERACTIVE)

Westwood hat mit »Command & Conquer« so viel Geld verdient, daß sich die Firma locker den Luxus einer teuren Filmmizenz leisten kann. Dabei wird nicht irgendein x-beliebiger Kassenschlager verwurstet, sondern gleich ein großer Titel eingekauft: Zum Kultfilm **Blade Runner** (1982) wird seit annähernd zwei Jahren ein Action-Adventure entwickelt (siehe auch PC Player 7/96), das wahrscheinlich ähnliche Maßstäbe wie seinerzeit der Kinohit von Ridley Scott setzen wird. Optisch unterscheidet sich

das PC-Spiel nur in Nuancen vom filmischen Vorbild eine tolle Auffassung, die sonst nur in Zwischensequenzen zu sehen ist, sowie die dem Film bekannte Ausstattung, Architekturgroup und Technologie erzeugen eine glaubhafte Blade-Runner-Atmosphäre. Dabei wird aber weder der Film Punkt für Punkt nachgeahmt, noch jagt Harrison Ford durch die actionreiche Szenerie. Thematisch aber bleibt man dem Original treu: Als statischer Blade Runner müssen Sie verdächtige Personen finden, verolgen und beseitigen.

achten, um die gefürchteten Replikanten zu entlarven. Da bei jedem Spielstart per Zufallsgenerator die Identität der Replikanten vom Computer bestimmt werden, verläuft kein Spiel wie das andere.

Sie führen Zwiesgespräche mit den Charakteren, lösen Rätsel und bestehen Actionsequenzen. Untermalt wird das Spiel, dessen Fertigstellung noch zum Jahreswechsel erwartet wird, von Kompositionen aus dem ursprünglichen Vangelis-Soundtrack des Films.



Irrtum, hier handelt es sich nicht um eine Szene aus dem Kinofilm, sondern um eine typische Sequenz aus dem gleichnamigen PC-Spiel.



Sie steuern den Biade Runner in der Bildmitte, der sich mal auf vorbestimmten Pfaden, oft aber auch frei durch den Raum bewegen kann.



Schußwechsel sind ebenso an der Tagesordnung wie das Auskundschaften, das Lösen von Puzzles oder das intensive Befragen aller Verdächtigen.

Shadow Warrior* 79,95 ☎ 0531/24460-60

CD-ROM-Spiele		Floppy-Discs	
688 - Hunter Killers	D 74,95	Florian's Islands	D 69,95
740 - The Longest Gold	D 74,95	Florian's Island Day	D 69,95
810 - The Incredible Miss on	D 74,95	Interstall 7	E 69,95
Amnoss 7	D 87,95	Jack's a Wife's Deady	E 79,95
Amnoss 1 Fast	D 79,95	KNOX	D 69,95
Baphomet's Turn	D 69,95	Larry 7	D 69,95
Bazonica Sea	D 69,95	Levi's Express	D 72,95
Battle of the Gods	D 69,95	Limbs 5	E 89,95
Be the 1,2	D 54,95	Little Big Adventure 2	D 79,95
Bombas da Manager 97	D 54,95	Lords of Realms 2	D 56,95
Brass in Mass in 3	D 24,95	Mad 3	D 54,95
C&C 2 - Joes Lingsschlag	D 24,95	M.D.K.	D 72,95
C&C 2 - Miss on Conflict	D 24,95	Mage, Dr. Z., Samir, munt	D 72,95
Command & Conquer 1	D 84,95	Master of Orion 2	D 72,95
Command & Conquer 2	D 84,95	Master of Orion 2 Mercenary	D 79,95
Command & Conquer 3	D 84,95	Medal of Honor	D 79,95
Command & Conquer 3 G.I.E.	D 84,95	Monopoly Star Wars	D 74,95
Command & Conquer Earth	D 84,95	Motor Racer	D 69,95
Creati rex	D 67,95	Need 4 Speed 2	D 74,95
Dagobert	D 67,95	Nemesis 1	D 67,95
Dark Knight	D 67,95	N.Y. 87	D 67,95
Dark on Conflict	D 74,95	Oldaws	E 69,95
Demoword	D 69,95	Pandemonium	D 69,95
Der 10. Streifzug	D 69,95	Perfect Weapon	D 69,95
Die 10. Streifzug	D 69,95	Phantasm - The Darkening	D 69,95
Die 10. Streifzug	D 69,95	Pro 10. Streifzug - Timeshock	D 69,95
Die 10. Streifzug 2	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 3	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 4	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 5	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 6	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 7	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 8	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 9	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 10	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 11	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 12	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 13	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 14	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 15	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 16	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 17	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 18	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 19	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 20	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 21	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 22	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 23	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 24	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 25	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 26	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 27	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 28	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 29	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 30	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 31	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 32	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 33	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 34	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 35	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 36	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 37	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 38	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 39	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 40	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 41	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 42	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 43	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 44	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 45	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 46	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 47	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streifzug 48	D 29,95	Project Paradise	D 39,95
Die 10. Streif			

[illegible][illegible]

**Command & Conquer 2
Vergeltungsschlag* 24,95**

Anstoss 2* 67,95

**Matrox Mystique
4MB Retail 229,-**

**Little Big
Adventure 2* 74,95**

Demonworld* 69,95

Jedi Knight* 79,95

Dark Reign* 79,95

Floyd* 69,95

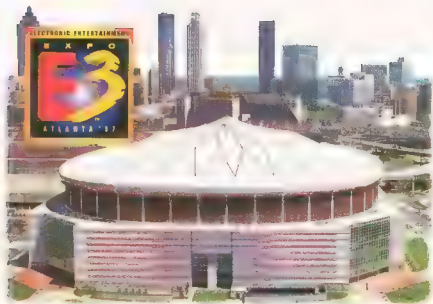
**MieKro
MultiMedia GmbH
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig**

Alle Preise sind Nettopreise in DM. Als zu versteuernde Leistung ist auch der Verkauf von Grundstücken zu beurteilen. Die Grunderwerbsteuer ist bei der Veräußerung von Grundstücken zu zahlen. Die Grunderwerbsteuer beträgt 3,5 % des Kaufpreises. Die Grunderwerbsteuer ist bei der Veräußerung von Grundstücken zu zahlen. Die Grunderwerbsteuer beträgt 3,5 % des Kaufpreises.

D = deutsche Version
A = australische Anpassung
E = englische Version
U = originale 4-5 Version
B = belgische Anpassung

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen.
Handelstranfragen erwünscht.

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99



Messebericht: Hardware von der Electronic Entertainment Expo

KNÜPPEL DICKE

Vom Joystick bis zum Grafikprozessor zeigten Hersteller auf der E3 alles, was das Herz begehrt. Dabei sind vor allem Joysticks mit sogenannten Feedback-Fähigkeiten auf dem Vormarsch.

Der Sidewinder Force Feedback Pro von Microsoft »reagiert« auf die Spiele.



1500 neue Spiele klingt ja nicht schlecht, aber ohne die richtige Zusatzhardware machen sie weniger Spaß. Daher war die Spielmesse »E3« in Atlanta nicht nur ein Software-Eldorado. Auch für Hardwarehersteller hieß es, ihre neuesten Produkte zu präsentieren. Wieder mal ist die Joystick-Front in Bewegung. Wie schon LH Products mit Force FX (getestet in Ausgabe 8/97) stellte Microsoft einen Joystick mit

motorgesteuerter Reaktion vor: den Sidewinder Force Feedback Pro. Laut Microsoft unterstützen den Feedback Pro bereits 37 Spiele. Thrustmaster zeigte mit dem Analogjoystick Millennium 3D ihr jüngstes Paradestück. Die Lage des Sticks wird digital ermittelt und analog weitergegeben. Weiterhin neu im Programm von Thrustmaster: das Gamepad Rage 3D und die Pedal- und Lenkrad-Einheit MotorSport GT, die mit Feedback-Funktionen ausgestattet wurde.

Gamepad für die dritte Dimension

Logitech präsentierte mit dem CyberMan 2 ein Gamepad. Es versteht sich nicht nur auf die üblichen 2D-Richtungen, sondern liefert über Drücken und Ziehen des Steuerelementes auch Information über die Höhe. Nachteil: Der CyberMan 2 läuft



Mit CyberMan2 von Logitech geht es ab in die Höhe.

Der PC Dash von Saitek übernimmt auf komfortable Weise die Tastaturfunktionen.

Thrustmaster konnte endlich den Millennium 3D zeigen.



Seit dem Besucher, der PC Dash funktioniert wie ein überdimensionales Touchpad zur Tastaturerweiterung. Anhand verschiedener Karten sind viele (Spiele-) Funktionen leicht wählbar, die der Anwender normalerweise erst über Tastaturakrobatik erreicht.

Mittels eines Barcodes wird der PC Dash beim Einschieben der Karte programmiert. Viele Hersteller von Spielen haben bereits reges Interesse und Unterstützung bekundet.

Permedia 2 – der Grafikprozessor

3DLabs enthüllte mit dem Permedia 2 ihren neuesten 3D-Grafikprozessor. Er bietet neben den neuen unverlässlichen 3D-Funktionen MPEG2-Video-Dekodierung, eine Einheit zur Erzeugung von Videosignalen und ist obendrein bereits für AGP gerüstet. Daß der Permedia 2 aber noch die Arbeit eines herkömmlichen 2D-Grafikchips übernimmt, fällt kaum noch ins Gewicht. (kw)

3DLabs entwickelte den leistungsfähigen 3D-Grafikprozessor Permedia 2.



Aktuell



Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.

KIXX INTER AG



Kixx



Alle Produkte basieren auf Kixx. Alle Bäume, Lärche, Ahorn und Pappel sind eingetragene Warenzeichen. Alle Rechte vorbehalten.

Interactive Classics
Ansammlung von interaktiven Lernaktivitäten für Kinder
(Lernaktivitäten, Lernaktivitäten, Lernaktivitäten)

EIDOS

WARTEN AUF FLOYD

Das langerwartete »Floyd« aus der Schmiede von Adventure Soft («Simon the Sorcerer») nähert sich langsam der Fertigstellung. Auf der E3 haben sich die Programmierer nicht blicken lassen, statt dessen haben Sie fleißig in ihrem Kämmerlein weitergearbeitet. Nach den letzten Feinschliffen dürfen Sie sich voraussichtlich in den nächsten Wochen darauf freuen. (ab)



Floyds Freundin düst eben mal mit ihrem Auto in die Stadt zum Einkauf.

LINKS NEU KURSIERT

Access begückt Golfreue mit drei neuen Kursen, die zu sämtlichen Versionen von »Links« und »Microsoft Golf« kompatibel sind. Der altbewährte »Oakland Hills Country Club« ist bekannt für das wohl schwerste 18te Loch des Golfsports. In der Prarie von Kentucky liegt der von Jack Nicklaus designte »Valhalla Golf Club«. Der Kurs war der Schauplatz der PGA-Meisterschaft von 1996. »Sea Island« auch bekannt unter dem Namen »The Clusters«, ist der Heimatplatz von Davis Love III. Zusätzlich zum Kurs finden sich in diesem Add-on auch Animationen und Kommentare sowie ein Interview mit dem berühmten Golfer. Die Kurse schenken mit je 50 Mark zu Buche. (ab)



Sie werden auf »Sea Island« mit viel Wasser zu kämpfen haben.

HACKEN & PACKEN

Von Hemmings kommt eine CD namens »Hacker« auf den Markt, die den schönen Untertitel trägt. »Nur wer die Werkzeuge des Hackers kennt, kann sich wirksam schützen.« Mit dabei sind die Shareware-Versionen von Hex-Editoren, Disassemblern und Schutzprogrammen wie »Pretty Good Privacy«. Empfohlener Verkaufspreis: 25 Mark. (ab)

»Zip & Cox« ist eine Silberscheibe voll mit Packprogrammen. Mehr als 100 Platzsparer und unzählige Tools winken für einen Preis von 30 Mark. Die Sammlung von Markt & Technik Interactive enthält auch MIME- und UUCode-Konverter. (ab)

DAS WÄRE IHR PREIS GEWESEN ...

Einen richtigen Guckstrefen landete Peter Schaeffer aus Ketsch bei Heideberg: Durch seine Teilnahme an unserer »Meinungsumfrage« in der Ausgabe 6/97 ist er nun stolzer Besitzer eines scenic Komplettsystems von SNL. Der patente Rechner hat sogar ent gegen unserer Ankündigung bereits den neuen 233-MHz-MMX Prozessor an Bord. Passenderweise stiftete Mindscape auch gleich MMX-Spiele als Grundausstattung.

Peter muß eine besonders nette Glücksfee auf seiner Seite haben, denn seine Teilnahmekarte wurde aus über 12.000 Einsendungen herausgepickt. Der 19jährige Abiturient durfte sich nicht nur die von Mindscape und Intel gemeinsam ausgelagerte Multimedia-Maschine abholen, sondern bei der Gelegenheit auch hinter die Kulissen des renommierten Softwarehauses in Mühldorf schauen. Ihm wurden alle Produktschritte von der Marktforschung bis zur Konfektionierung der Spiele erklärt. Personell gefiel ihm dabei »Imperialism« am besten: »Es sieht verdammt gut aus und verlangt eine Menge Diplomatie«, lautete sein Kommentar. Über das Management-Strategiespiel, berichtet wir bereits in Ausgabe 8/97.



Peter Schaeffer (rechts) im Glück: Josef P. Hahn, Marketing & Sales Director der Firma Mindscape, übergibt den Hauptgewinn.

Es gab natürlich weitere Gewinner. Je ein Mindscape-MMX Paket, bestehend aus dem wahnwitzigen Rennspiel »Magrace 2« und dem mythischen Adventure »Araia's Tears« gehen an: Elisabeth Sanger, Münster, Jörn Meier, Berlin, Frank Bachmann, Schönaich, Paul Fuchs, Straßburg, Thomas Dreier, München, Bernhard Lutz, Beilheim, Markus Meier, Eintracht, Karsten Kuhn, Hagen und Stefan Schwemmer, aus Witten.

Die drei »Royal Flush« Pakete von Grafikkarten, 2x 2 M-Ram gehen an Jochen Spitz, Kassel, Tobias Schmitt, Weingarten und Werner Rohmann, Stade. Über das Audiosystem »EAS 6w Kit« von Terratec danken Andreas Ebermann aus Itzehoe und Das 16-Bit-System »Base 1x« aus Gießen mal wieder Gewinn. Stephan Abraham aus Kleve. (rm)

KURZ NOTIERT

■ Jetzt erscheint »Guts 'n' Garters« für rund 100 Mark auf dem deutschen Markt. Lediglich die Zwischensequenzen sind noch in englisch, der Rest wurde in akzeptabler Qualität in unsere Muttersprache übersetzt.

■ 40 Mark kostet das »Track Pack«, das zwei neue Strecken und etliche Detailverbesserungen für »Nave a N.«/»C.E. Day« enthält.

■ Bücher werden immer billiger: Immer noch Internet-Adresse <http://www.amazon.com> (siehe auch das Surfblatt in der Ausgabe 8/97) finden Sie Bücher preiswerter als im Handel. Jetzt wurden die Preise noch einmal um 20 Prozent für Paperbacks und 30 Prozent für Hardcover gesenkt.

er Wise
0800 77556

DC
DARK COLONY
ECHTZEIT-STRATEGIE UND
ALLE KIES SPEZ. ANGEBOTE



KOLONISIERUNG
SEPTEMBER
1997
KOLONISIERUNG

SIE SIND UNTER UNS.
UND AB SEPTEMBER TRETEN SIE
UNS GEGENÜBER...

DISTRIBUTED BY
Klaim
Entertainment GmbH

JEDER SCHUSS EIN

Hersteller: CDV Software Entertainment AG, 1000 Berlin, Tel. (030) 250 00 00



BESTELL-HOTLINE:
Tel. (0721) 97224-0

TREFFER!

CDV Software Entertainment
Postfach 2240
55194 Frankfurt
Tel. (0721) 97224-0
Fax (0721) 97224-1
E-Mail: info@cdv.de
Web: www.cdv.de

Alle Angaben ohne
Gewehrung. Die
Angaben sind
unverbindlich.
Alle Angaben
sind ohne
Gewehrung.

Alle Angaben ohne
Gewehrung. Die
Angaben sind
unverbindlich.
Alle Angaben
sind ohne
Gewehrung.



Werden Sie in "JURASSIC WAR" zum
Anführer eines Stammes von Stein-
zeitmenschen und führen Sie Ihre
Leute zum Sieg über 7 gegnerische
Stämme.

- KUNSTZEIT-STRATEGIESPIEL**
- Die Charaktere und Gegenstände aus der Steinzeit können im Laufe des Spiels aufgerüstet werden.
 - unterschiedliche Stämme
 - 2 Spielermodus (Modem)
 - Detaillierte SVGA-Grafik
 - Über 10 Min. 3D Animationen
 - Sound/Musik in CD-Qualität

Kommandieren Sie in
"PANIC SOLDIER" eine
mit gigantischen Kampf-
robotern ausgestaffelte Elite-
truppe, erlösen Sie die Men-
schheit von rücksichtslosen Terroristen.

- Echtzeit-Strategiespiel mit viel Action
- Insgesamt 20 aufregende Missionen
- Hochauflösende SVGA Grafik/Animation
- Musik und Soundeffekte in CD-Qualität
- Über 5 Minuten 3D-Film-Animationen

Die sollten Sie auch
noch in's Visier nehmen:

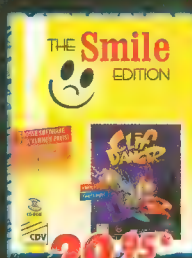


**SMILE EDITION
TYRIAN**

Das actiongeladene
Shoot'em Up-Game
gibt's jetzt zum ab-
soluten Tiefpreis!

**SMILE EDITION
CLIF DANGER**

Befreien Sie die
schöne Amazonen-
Königin. Ein witziges
Jump & Run-Game
im Comic-Stil.



**THE Smile
EDITION**



**CAVELAND
PRO**

Gute Nachrichten
für alle, die nicht
genug von Caveland
bekommen können:
Jetzt gibt's die
PRO-Version mit
insges. 100 Tempel-
rätseln, besserer
Übersicht, noch
mehr Fallen und
Hindernissen, Ver-
kehrsschildern und
vielen mehr!



29,95^{DM}

Art.Nr. CD00000

29,95^{DM}

Art.Nr. CD00000

59,95^{DM}

Art.Nr. CD00000

PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieltester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)

Zuerst die Pflicht: Roland mag Adventures und Denkspiele, weicht jedoch Fantasy-Rollenspielen und Hardcore-Strategie weiträumig aus. Er freut sich mächtig auf »The Curse of Monkey Island«, das nach den Eindrücken auf der E3 doch noch ein nettes Spiel werden sollte. Nun zur monatlichen Dosis Soap-Opera aus der Redaktion: Kjersten hatte ein Einsehen (und letzten Monat die Personality-Seiten gelesen) und bestellte Roland eine schöne neue Festplatte mit sattem 4 GByte Speicherplatz. Beim Einbau stieß unser Hardwaremann jedoch überlebensgefährliche Flüche aus, denn sie braucht einen Spezialrahmen, der natürlich nicht mitgeliefert wurde. Anschließend gab dann noch Rolands Monitor seinen Geist auf, und, damit nicht genug, auch das hausinterne E-Mail-System treibt mit ihm sein grausames Spiel: Wochenlang liegen neue Nachrichten im elektronischen Postfach – aus bis heute ungeklärten Gründen lassen sie sich kaum entziffern. In dringenden Fällen schreiben Sie einfach an RAustinat@aol.com.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Links LS
- ▷ Duke Nukem 3D (indiziert)
- ▷ James Bond – The Ultimate Dossier

Momentane Ohrwurm-CD:

Three Originals – The Capitol Years (Kraftwerk)

Aktueller Lieblingsfilm:

Two Days in the Valley

Zuletzt gelesenes Buch:

Inside Star Trek: The Real Story (Bob Justman & Herb Solow)



Da Hertha BSC wieder in die erste Fußballiga aufgestiegen konnte, stimmt nun auch sein sportliches Weltbild wieder. Wären jetzt nur noch die PC-Spiele so durchdacht programmiert, wie es damals auf seinem CPC 6128 der Fall war, stünde seinem Rundum-Glück nichts mehr entgegen.

Für den PC Player nimmt er sich der Sport- und Rennspiele an und erringt seine Siege meist mit der Tastatur – seit dem indizierten »Doom« ist er an die Cursorstasten gewöhnt. Gern befährt er sich zudem mit Wirtschaftssimulationen und Echtzeit-Strategiespielen. Seine Spezialität sind jedoch die Fußballmanager – hat er sich doch damals extra wegen des »Bundesliga Manager Professional« einen Amiga 500 zugelegt. Rollenspiele, Flugsimulatoren und Myst-Clones hingegen lassen ihn vor Entsetzen völlig erstarren.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Anstoss 2
- ▷ Shadow Warrior
- ▷ PGA Tour Pro

Momentane Ohrwurm-CD:

Dusk (The The)

Aktueller Lieblingsfilm:

Fargo

Zuletzt gelesenes Buch:

Strange Highways Story Collection (Dean Koontz)

Action und Jump-and-runs. Zu Hause hat er sich auf japanische Konsolen-Rollenspiele eingeschrieben. Womit man ihn dagegen jagen kann, sind Sportsiege aller Arten. Den restlichen Genres steht er neutral gegenüber: Wenn es gut gemacht ist, immer her damit.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Shrek
- ▷ Dungeon Keeper
- ▷ Sonic Collection

Momentane Ohrwurm-CD:

Nikita (Filmmusik)

Aktueller Lieblingsfilm:

Der englische Patient

Zuletzt gelesenes Buch:

Auf Beutezug (Shadowrun)

MAGNUS KALKUHL

Mit dem Lebenswandel vom festen Redakteur zum freien Mitarbeiter im fernen Leipzig hat sich auch der Tätigkeitsbereich von Magnus verändert: Seine Freizeit verbringt er mit der Bändigung von Offenheizung (aus Erichs Zeiten) und sieben Haustieren, beruflich kämpft er als Webmaster der PC-Player-Online-Seiten gegen die Unwägbarkeiten von Übertragungsraten und HTML-Editoren. Wer einmal eine 40 Megabyte große Datei per E-Mail verschickt hat, ahnt, was dieser Job mit sich bringt.

Ansonsten schreibt Magnus fleißig Komplettlösungen und springt bei Engpässen als Tester ein (alles außer Strategie).



Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ The last Express
- ▷ Ecstasia 2
- ▷ Tamagotchi

Momentane Ohrwurm-CD:

The Man on the wooden Cross (Slike Bischoff)

Aktueller Lieblingsfilm:

Das Relikt

Zuletzt gelesenes Buch:

Die 77 Schritte zum selbstgebaute Haus (Ronald Meyer)

HENRIK FISCH (hf)



Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computertagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht.

Wenn sich Henrik nicht gerade heidenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spielertest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-

ALEX BRANTE (ab)



Seit die Möbel aus Berlin angekommen sind, geht es Alex schon besser: Zwei Monate auf einer Iso-Matte, haben ihn ziemlich geschlaucht. Nun hat er nur noch mal einen Koffer in Berlin ...

RALF MÜLLER (rm)



Aufmerksame Leser haben die Zahl 42 in seinem vorigen Personality-Text entdeckt und rätenscharf geschlossen, daß Ralf wie alle Douglas Adams-Fans die Antwort auf die Fragen aller Fragen kennt, jedoch aber nicht die passende Frage dazu. Vielleicht blüht ihm die Erleuchtung, wenn er 42 Jahre alt wird – oder sein Team auf 42 Mann aufstockt oder aber 42 Ausgaben der PC Player durchsteht?

Bei Terry Pratchett, Monty Python und Robert Asprin fand Ralf ebenfalls keine schlüssigen Hinweise nach dem Sinn des Lebens, dafür aber ein Gefühl für den Unterhaltungswert des Seins. Leider mußte er feststellen, daß nicht jedes Buch, kaum ein Film und nur einige Computerspiele amüsant oder spannend sind. So begab er sich auf die Suche nach dem Suchtfaktor, der ihn vom C64 bis in die moderne Welt des PCs (schraub, bastel, konfigurier...) führte. Waren in den 80er Jahren noch Rollenspiele und Ballerionen, Geschicklichkeit und Adventure sein Gefilde, zieht Ralf genrettechnisch mittlerweile die höchsten Genüsse aus Handel, Strategie, allen Echtheit-Vertretern und manchem Denkspielchen. Wenig Begeisterung erwecken bei ihm (abgesehen von allen schlechten Spielen) die Genres Sport, Simulation, Action sowie Jump-and-run.

■ Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Diablo
- ▷ Dungeon Keeper
- ▷ Heroes of Might & Magic 2

■ Momentane Ohrwurm-CD:

- SAGA – Worlds Apart

■ Aktueller Lieblingsfilm:

- The Saint

■ Zuletzt gelesenes Buch:

- Red Storm Rising (Tom Clancy)

geselliger Runde ein Deathmatch. Ohnehin mag er Actionspiele im Allgemeinen sehr gerne, allerdings am liebsten wieder Q... Und worauf freut er sich seit der E3? Auf Quake 2!

Weniger erfreut gibt sich unser Actionheld, wenn ihn jemand zum Sport bewegen will – oder gar ein Sportspiel unterbuhlen möchte. Ansonsten fröhnt er seinen Abneigungen (Techno, Windows 95, Telekom) oder seinen Vorurteilen (Techno, Windows 95, Telekom).

Da Volker in der Pra-Quake-Zeit das Lesen lernte, hat er sich wie Ralf eingehend mit Terry Pratchett und Douglas Adams beschäftigt, kam aber mittlerweile zu einem eindeutigen Ergebnis, was die Fragen aller Fragen und den Sinn des Lebens angeht: Was hast Du erreicht, mein Sohn? lautet die verschollen geglaubte Frage. Und Volkers Antwort: 42 Frags!

■ Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Quake (indiziert)
- ▷ Worldcraft (Quake-Editor)
- ▷ X-Com 3

■ Momentane Ohrwurm-CD:

- Fixed (Nine Inch Nails)

■ Aktueller Lieblingsfilm:

- Liar, Liar

■ Zuletzt gelesenes Buch:

- Jakob der Lugner (Jurek Becker)

Vernachlässigt fühlt sich momentan Monis Lieblings-Eintakter von Suzuki, denn ob des regnerischen Sommers muß sie vom Motorrad häufiger auf ihren 16 Jahre alten Golf ausweichen, der sich mittlerweile gestrebt fühlt und deshalb immer öfter beleidigt in die Werkstatt verzieht ...

■ Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Dungeon Keeper
- ▷ Little Big Adventure 2
- ▷ Quake (indiziert)

■ Momentane Ohrwurm-CD:

- Casta Diva (Montserrat Caballé)

■ Aktueller Lieblingsfilm:

- The fifth Element

■ Zuletzt gelesenes Buch:

- Schachnovelle (Stefan Zweig)

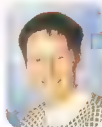
KIERSTEN WALDHEIM (kw)

In Hamburg aufgewachsen, zog es Kjersten Waldheim in die bayerische Enklave. Dort gab es nur eins in Hülle und Fülle: Stille. Der Ortsname Hofsingelding entlockte selbst den Unreinwohnern die Frage: »Jo, wo isn des?«. Da das Nest inzwischen durch den Neubau von über 20 Häusern beinahe aus den Nähten platzt, verunkelt Kjersten: »Jetzt wird es mir hier zu hektisch – dann kann ich ja gleich in die Stadt ziehen«.



Gesagt, fast getan, schleppt er derzeit noch einige Kartons durch die Gegend. Die wenigen Adventures und (Wirtschafts-)Simulationen, die er ins Herz geschlossen hat, stehen bereits wieder in Reichweite. Die Vorzüge des Stadtlebens genießt er auf seine Weise: Keine stundenlangen Qualen mehr während des Wartens auf öffentliche Verkehrsmittel, dafür regelmäßige Kneip-Kuren und Gastronomie-Tests. Tapfer bleibt er immer noch der auf ihn einbrechenden Hardwareflut die Stirn («Nein – ich kauf mir nichts Neues») und hegt zu Hause sein 486DX4/100-System. Dafür spart er zur Zeit fleißig jede Mark, um sich einen langgehegten Traum zu erfüllen: den Kauf einer HiFi-Anlage. Der dann notwendige Hausbau drumherum wird die Kosten nur unwesentlich in die Höhe treiben.

MONIKA STOSCHEK (ms)



Nicht erst seit Dungeon Keeper sind Spielere-dakteure daran gewöhnt, lange und geduldig auf die guten (bösen) Dinge des Lebens zu warten. Die Ungeduld zert gerade auch an den Nerven

von »Mortal Moni«. Warteschleife fügt sich an Warteschleife, endlos lang scheint es noch zu dauern, bis die Fortsetzung der nervenzertrenden Alien-Saga die Cinemas der Welt erblickt. Schon jetzt hat sie sich kraft ihres Willens eine garantierte Eintrittskarte für die Premiere bei ihrem Stammkino gesichert. Die äußerst de Zwischenzeit bis Alien 4 investiert Monika in den Ausbau ihrer Alien-Sammlung. Da die lebenden Exemplare äußerst schwierig zu halten sind, hat sie sich auf Nachbildungen jedweder Form verlegt – wie auch in den Multimedia-Leserbriefen auf der CD zu sehen.

Abgesehen von diesem erbauichen Hobby beschäftigt sich unsere Pinball-Expertin verstärkt mit der Ballphysik von Billard. Momentan ist es allerdings eher Tischphysik, denn das gute Stück will einfach nicht bequem in die neue Wohnung hineinpassen, ohne daß man mit den Queues die Blumen vom Fensterbrett abräumt. Leichter fiel ihr da schon die Platzierung von Sandsack und Trainingsmatte fürs morgendliche Karatetraining ...

■ Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- ▷ Master of Orion 2
- ▷ Marble Drop
- ▷ Photoshop

■ Momentane Ohrwurm-CD:

- Semele (G. F. Händel)

■ Aktueller Lieblingsfilm:

- Hamlet

■ Zuletzt gelesenes Buch:

- Kitchen (Banana Yoshimoto)

VOLKER SCHÜTZ (vs)

Neulich blickte Volker in einer Feuerpause auf und entdeckte ein ganz neues Universum, außerhalb seiner drei Lieblingshobbies Quake, Quake und Quake (3 x indiziert), und zwar sind dies der Quake-Level-Editor – viele neue Welten zum Selbermachen – und natürlich der Quake-Soundtrack von Nine Inch Nails (was er schon immer fühlte, hört er am liebsten auch).



Doch so eintönig ist Volkers Leben gar nicht, denn wenn er mal gerade kein neues Level designt, dann spielt er gerne im Netzwerk und in

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

- ① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
- ② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
- ③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
- ④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
- ⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200MMX

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet:

In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

Spiele-Test

PC PLAYER SPIELE-TEST

Hersteller: LucasArts
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium 166, 8 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Sehr gut
Ausstattung: Gut

Spieltiefe: Schlecht
Komfort: Durchschnitt

Multiplayer: nicht vorh.
Übersetzung: gepant

PC PLAYER WERTUNG



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieltests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.

Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch ein paar der besten der letzten drei Monate.



RALF MÜLLER



MONIKA STÖCKNER



ROLAND AUSTINAT



VOLKER SCHÜTZ



ALEX BRANTE



HENRIK FISCH

SpieleName	Genre	Ralf Müller	Monika Stöckner	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Henrik Fisch	Seite
Little Big Adventure 2	Adventure	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	82
Carmageddon	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	126
Crazy Gravity	Geschicklichkeitsspiele	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	144
Shrek	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	124
Worldwide Soccer PC	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	138
008(!) Hunter Killer	Woot-Simulation	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	150
Industriegangster	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	152
Microsoft Puzzle Collection	Demospiele	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	145
Lords of the Realm 2 - Siege Pack	Strategiespiel	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	148
Formula Karis	Rennspiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	141
Sean Dunne's World Club Football	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	122
Meat Puppet	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★	130
Betrayer - Antara	Rollenspiel	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	146
D.O.G.	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★	★★★	★★	140
Monster Trucks	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	143
Hardcore War	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	142
No Respect	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	131
Pete Sampras Tennis 97	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	136
Machine Hunter	Actionspiel	★	★	★★	★★	★★	★★	128
Evidence	Adventure	★	★★	★	★★	★★	★	155
Seahunt	Geschicklichkeitsspiel	★★	★	★	★★	★★	★	149
Power Rangers Leo	Platformspiel	★	★	★	★	★	★	135
Q.A.D.	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	132
Quiver	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	134
Wet	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	★	154

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

SpieleName	Genre	Ralf Müller	Monika Stöckner	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Henrik Fisch	Test in
Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/97
Interstate '75	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiele	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Pro Pirat - Timechuck	Flügel-Simulation	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	8/97
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Need for Speed 2	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	6/97
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/97
Dissolution of Eternity	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	6/97

Weder jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielgenie kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Für alle großen und kleinen Adventure-Freunde geht das Abenteuer weiter: Quetsch-Star Twinsen kehrt zurück, um wieder einmal die Welt zu retten.

Wie es auf dem Planeten Twinsun eingekehrt, nachdem Twinsen den bösen Dr. FunFrock bezwungen hat. Unser Held läßt sich mit seiner Freundin Zoe in einem schnuckeligen Eigenheim nieder, die beiden erwarten Nachwuchs.

Sogar ein Denkmal errichteten die glücklichen Quetsch dem heidenhaften Paar. Soweit scheint alles in bester Ordnung zu sein, wenn da nicht dieses schreckliche Unwetter wäre. Seit Tagen hängen dichte Wolken über Twinsens Insel, und nichts deutet darauf hin, daß sie sich in naher Zukunft wieder verziehen werden. Zu allem Unglück läßt sich auch noch sein tolpatschiger Flugdrache Dinofty vom Blitz treffen. Wer kümmert sich nun um ihn und besorgt eine Medizin? Und wer unternimmt etwas gegen das schreckliche bedrohliche Wetter? Wenn das mal nicht nach einer intensiven Zusammenarbeit von Volksheld Twinsen mit einem freundlichen Computerspieler schreit.

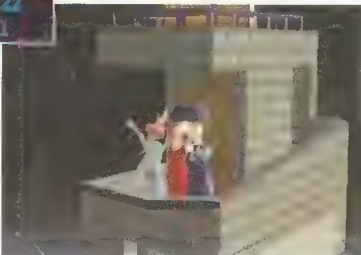
Gemeinsam durchstreifen Sie beide also die gerenderte Polygonwelt, lösen Rätsel und unterhalten sich mit mehr oder weniger zuvorkommenden Zeitgenossen. Die weitere Geschichte entfaltet sich vor Ihnen, während Sie das Spiel



Wie schon im ersten Teil läßt sich Twinsen »Stimmung« zwischen vier Modi umstellen.



Kaum setzt der nervtötende Regen aus, landen diese putzigen Außerirdischen.



Twinsen hat den Leuchtturm geöffnet: Endlich kann sich der Wettermagier um die Sturmfront kümmern.

ROLAND AUSTINAT

Vive la France! Seit den Tagen des seligen Alone in the Dark hat mir ein Spiel aus Frankreich nicht mehr soviel Spaß gemacht. Wenn Twinsen mit Zauberkostüm und Bart durchs Gelände stapft oder mit einem Raketenrucksack in Richtung Zeelich unterwegs ist, merkt man, wie viele Gedanken und Mühe sich die Designer von Adeline gemacht haben. Die Mini-Aufgaben mit ihren mehreren Lösungswegen motivieren ungemein, dazu wird ja auf diese Weise die Hintergrundgeschichte weiter erzählt.

Die knuddeligen Zwischensequenzen sind die Schlagsahne auf der Erdbeertorte – da ist es halbwegs zu verschmerzen, daß unser Held in allzu dichtem Kampfgetummel schon mal den Kürzeren zieht. Aber dafür gibt es ja die Speicherfunktion. Im Vorgänger arbeiteten sie noch äußerst schludrig, und so war ich erst erschrocken, in LBA 2 eine weitere Autosave-Funktion zu sehen. Doch kurz darauf Jubel: Ich darf auch selbst den Spielstand speichern und laden, wann und so oft ich will. Wenn Sie nur einen Funken Spaß an Action-Adventures mit herziger Grafik und stimmungsvoller Musik haben, kann ich Ihnen Twinsens neue Abenteuer wärmstens empfehlen.



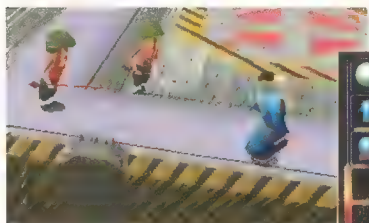


Nach bestandener Magierprüfung darf sich Twinsun das Standardgewand eines Zauberers zulegen.

fortsetzen. Ist erstmal die dichte Regenfront beseitigt, landen unbekannte Flugobjekte auf ganz Twinsun. Deren außerirdische Piloten vom Planeten Zeelich scheinen mit den besten Absichten gekommen zu sein, und zwar dem Verlangen nach Austausch von Wissen. Stück für Stück stellt sich heraus, daß die mysteriösen Aliens ganz andere Dinge im Schilde führen. Alles fängt damit an, daß die Magier vom Planeten Twinsun verschwinden ...

Als Spieler erhalten Sie diese Informationen nur nach und nach, während Sie über die Inseln von Twinsun streifen und nach einem Medikament für Ihren Freund Dinofly suchen. Die gesamte Umgebung entpuppt sich hierbei als völlig dreidimensional. Anders als beim Vorgänger wird nur das Innere von Gebäuden aus der bekannten isometrischen Vogelperspektive abgebildet. Die restlichen Schauplätze betrachten Sie wie in »Alone in the Dark« aus dem Blickwinkel einer imaginären Kamera, die von Szene zu Szene umschwenkt. Sollte der Protagonist hierbei von einem Gebäude oder ähnlichem verdeckt werden, hilft die Enter-Taste weiter. Diese zentriert den Bildschirmsausschnitt auf Twinsun. Somit bleibt das Spielgeschehen in jedem Fall übersichtlich.

Wie aus dem ersten Teil bekannt, besitzt Ihr Held neben einem reichhaltigen Inventar vier verschiedene Stimmungszustände. In seiner normalen Laune schlendert er ruhig durch die Landschaft, benutzt Gegenstände und unterhält sich mit seinen Mitbürgern. In sportlicher Fitneß flüzt er über Stock und Stein und springt über unwegsames Gelände. Die dritte, aggressive Stimmung dient dem Aufreiben unfreundlicher Wesen aller Art. Mit Schlägen und Tritten weiß Twinsun sich zur Wehr zu setzen. In der vierten und letzten Einstellung durchquert er die Welt auf leisen Sohlen, immer vorsichtig, damit ihn bloß niemand entdeckt. Von letzterer Eigenschaft muß er gleich zu Beginn Gebrauch machen: Da



Auf Zeelich, dem Planeten der Aliens, verfolgt ein laufendes Würstchen mit eigenem Partyspieß Twinsun.

	LBA2	LBA	ECSTATIC 2
Präsentation	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Schlecht	Schlecht
Multiplayer	nicht vorh.	nicht vorh.	nicht vorh.
Wertung	*****	*****	*****

Der erste Teil von Little Big Adventure hatte nur einen, dafür aber entscheidenden Nachteil: Es gab lediglich einen Spielstand, der außerdem automatisch beim Verlassen einer Szene gespeichert wurde. Und das, obwohl das Gegnere/Kommen eine viel umfassendere Load/Save-Funktion nahegelegt hätte. Der zweite Teil ist hier klar überlegen. Zwar existiert immer noch das alte Autosave, zusätzlich darf jedoch eine beliebige Anzahl Spielstände mit Namen und Bildsausschnitt gespeichert werden. Das gestaltet das Spiel, wesentlich streßfreier und erhöht somit den Spaß beträchtlich. Ferner heben sich beide Teile positiv von Ecstatic 2 ab. Sie verfügen zum einen über ein Inventory, was man in Ecstatic 2 vergeblich sucht. Zum anderen sind LBA 1 und 2 weniger action-orientiert und legen den Akzent eher auf die Adventure-Enlagen.

steht doch so ein frecher Kerl einer armen alten Dame den Regenschirm. So ein Verhalten kann Twinsun natürlich nicht ungestraft lassen. Hetzt er den Übeltäter wie von Sinnen über den Marktplatz, hat er wenig Erfolg. Schließlich ersich jedoch heimlich von hinten an den unverschämten Verbrecher heran, bekommt der einen ordentlichen Schreck und gibt das Diebesgut freiwillig an die Lady wieder zurück. Wie dieses Beispiel sind auch die übrigen Rätsel, was deren Schwierigkeitsgrad angeht, sehr ausgewogen. Nicht zu schwer und nicht zu leicht, schaffen sie langanhaltende Motivation. Zutügllich ist hier auch die Tatsache, daß sich die einzelnen Aufgaben deutlich von ihrer Art unterscheiden. Einmal benutzen Sie in bekannter Adventure-Manier einen Gegenstand mit dem anderen, das nächste Mal verschieben Sie ähnlich dem ersten Teil Kisten à la »Sokoban«. An anderer Stelle wiederum müssen Sie mit Twinsun Jump-and-run-Enlagen überstehen. Angenehm fällt zudem die Tatsache auf, daß sich manches Problem auf verschiedene Arten aus der Welt schaffen läßt.

In einer Situation wollen Sie zum Beispiel ein zurückgelegtes Paket abholen. Der Fall über gibt diese Arbeit einfach gegen eine saftige Bezahlung an einen Bediensteten. Der Geizige knobelt,



Gleich geblieben gegenüber dem ersten Teil ist auch das umfangreiche Inventory.

ERSTE HILFE

- ⊕ Bevor Twinsun die Zitadelleninsel verlassen darf, muß er etwas gegen das Unwetter unternehmen.
- ⊕ Nur der Wettermagier kann das Gewitter vertreiben. Dazu muß er auf den Leuchtturm, der jedoch abgeschlossen ist. Den Wärfen finden Sie in der Höhle ganz im Norden der Zitadelleninsel. Das Trüff, ein großes, ekeliges Monster, hält ihn dort gefangen.
- ⊕ Weit entfernte Schalter lassen sich mit dem magischen Ball umlegen. Diesen finden Sie im Keller von Twinsuns Haus. Allerdings funktioniert das runde Wurfgeschöß nur in Verbindung mit der Tunika und dem Amulett. Beide liegen im Museum.
- ⊕ Das Museum verfügt über einen zweiten Zugang, diesen sollten Sie unbedingt finden.

Als Raumschiffpilot eignet sich Volksheld Twinsen nachweislich nicht.



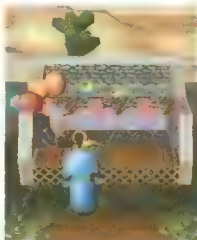
rätzelt und zerrt das schwere Stück per Hand durch die verwinkelten Gänge und über die lau-

fenden Fließbänder des Postamtes. Ebenso dürfen Sie sich in den meisten Fällen überlegen, ob Sie Ihre Gegner lieber mit kalblütigen Schlägen und Tritten ins Jenseits befördern oder sie einfach mit einem schnellen Sprint umrunden wollen. Entscheiden Sie sich für die erste Variante, stehen Ihnen zusätzlich einige Fernkampfaffen zur Verfügung, unter anderem Wurfpeile, ein Schnellschuß-Biasrohr und der altbewährte magische Ball.

Letzterer verringert bei jedem Wurf Twinsens Zauberkraft. Während Sie seine Lebensenergie mit kleinen Herzen auffrischen, regeneriert sich seine Zauberkraft durch blaue Phiole. Beides ist entweder in Geschäften gegen Bares erhältlich oder schwimmt in Truhen und Schränken. Der schnöde Mammon selbst findet sich ebenfalls überall im Spiel verstreut. Teilweise entdeckt Twinsen, komisch genug, sogar Münzen in Blumenkübeln und Müll-eimern. Mit seinem Ersparnis, egal letztendlich, woher er es haben mag, frischt er nicht nur seine Energie auf. Immer wieder benötigt der junge Quetsch die Silberlinge, um im Spiel voranzukommen. Im Verlauf der Geschichte will Twinsen beispielsweise unbedingt Mitglied der Magierschule

werden, doch diese nimmt neue Schüler nicht aus lauter Nächstenliebe auf. Der Akademieleiter will zuerst den Rubel rollen sehen. Auch die Fähre, die Twinsen zu Anfang zwischen den Inseln hin und her bringt, kostet eine ganze Stange Geld. Glücklicherweise bleibt diese nicht das einzige Verkehrsmittel. Ist erst einmal der Dinofly geheilt, nimmt er seinen Dienst auf und fliegt Ihren Protagonisten an jeden beliebigen Ort. Außerdem wartet ein kleines Auto auf Sie, mit dem Twinsen über die Wüsteninsel und von einem Schauplatz zum nächsten fegt. Später steigt er sogar an Bord eines der unbekannten Flugobjekte, um sich auf den Weg zum Planeten Zeelich zu machen – der Heimat der Außenirdischen. Damit Ihnen bei diesem weiten Betätigungsfeld die Übersicht nicht verlorengeht, ist eine Automap vorhanden. Diese zeichnet die Plätze auf, an denen Twinsen noch dringend etwas zu erledigen hat. Es handelt sich jedoch nicht um eine Form von eingebauter Komplettlösung. Vielmehr vermerkt sie nur die zu besuchenden Orte selbst, denn was Twinsen dort zu schaffen hat, müssen Sie schon selbst

herausfinden. Verlieren Sie im Laufe des Abenteuers den roten Faden, hält die praktische Karte einen neuen inklusive Nadel bereit. Zu guter Letzt etwas, das gerade die Spieler des ersten Teils von »Little Big Adventure« erfreuen wird: Sie dürfen an jeder beliebigen Stelle speichern, und das, so oft Sie wollen. (vs)



Wer an der Schießbude die beiden Entchen zerlegt, bekommt einen Geldbonus.



Ein gewagter Sprung mit dem Buggie bringt Twinsen dem Magierdiplom näher.

VOLKER SCHÜTZ

So etwas ist mir schon lange nicht mehr untergekommen: ein Spiel, von dem ich auch nach meiner Arbeitszeit nicht ablassen kann. Die Charaktere wie der heroische Twinsen, seine putzigen Bekannten oder die fiesen Außenirdischen vom Planeten Zeelich sehen einfach zu niedlich aus. Außerdem sind sie absolut sauber und flüssig animiert. Es macht richtig Spaß, sie über den Bildschirm wuseln zu sehen. Das Vermischen von Adventure, Denkspiel und Jump-and-run gefällt mir persönlich sehr gut. Langeweile bleibt ein Fremdwort. Doch gibt es nicht nur positive Seiten zu vermerken. Die Steuerung ist zum Beispiel nicht exakt genug, um einen Zweikampf ohne abfallende Lebensenergie und ansteigenden Frust zu bestehen. Glücklicherweise hält sich die Anzahl der gewaltsamen Auseinandersetzungen in Grenzen. Ebenfalls negativ: Einmal ausgeschaltete Zeitgenossen tauchen einfach wieder auf, wenn ich einen Raum zum zweiten Mal betrete. Schnell sieht man jedoch auch den Nutzen dieses Effektes: Geld, Lebensenergie und Zaubertänke wachsen ebenfalls nach.

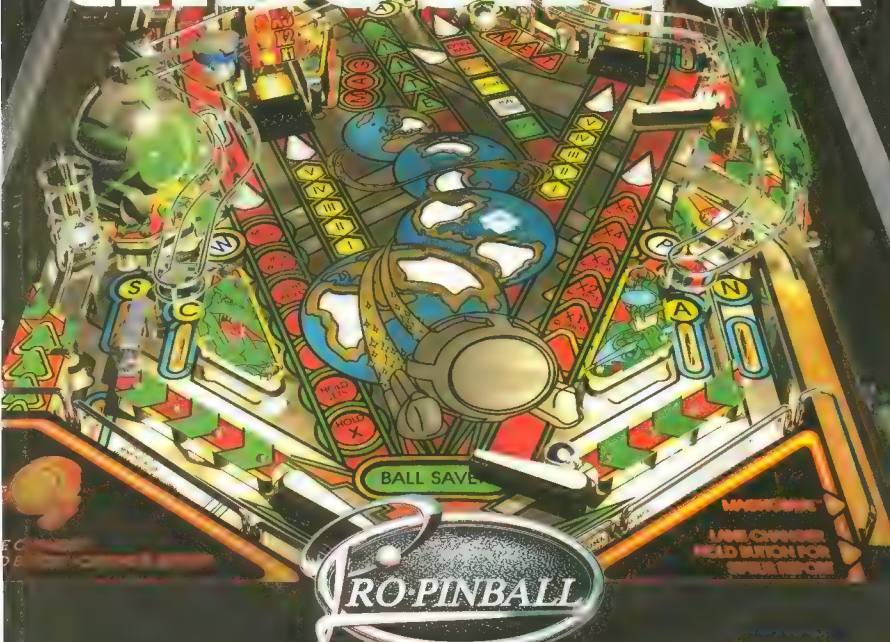
Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS 5, 16-Megabyte RAM	Pentium 90, 16-Megabyte RAM
Anzahl der Spieler:	Einzel	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht vorn.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

timeshock



„EINE SIMULATION, DIE IN ABSEHBARER ZEIT VON KEINER ANDEREN ÜBERTROFFEN WERDEN WIRD.“

PC GAMES 7/97, 92%



„DIE EXTREME OPTIONSVIELFALT SOWIE DER KNACKIGE SCHWIERIGKEITSGRAD DÜRFTEN VOR ALLEM FÜR PINBALL-FREAKS ERSTE WAHL DARSTELLEN.“ PC PLAYER 7/97, 85%



„DIE NEUE GENRE-REFERENZ - GENIAL...“ PC ACTION 7/97, 89%



empire
INTERACTIVE

www.empire-interactive.com

„TIMESHOCK! IST DAS EINZIG WIRKLICH EMPFEHLENSWERTE COMPUTER-PINBALL...“ POWER PLAY 7/97, 82%



PC CDROM

Vertriebspartner: 089 7 457 95 120

Österreich: 0222 / 815 06 20

Belgien: 071 / 368 66 88

KOCH
MEDIA

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Wahren Sportsgeist zeigte Ubi Soft nach unserer Kritik in der Juli-Ausgabe. Anstatt unsere Tatsacheneinscheidung anzuzweifeln, wurden einige Mängel postwendend behoben. Für uns Grund genug, das Sportspiel nochmals unter die Lupe zu nehmen.

Spitze Zungen behaupten ja, die von uns gesichtete Version spiegelt Seans Gemütszustand zum Zeitpunkt des ersten Tests wieder. Ganz entkräften können auch wir dieses Gerücht nicht, trudelte doch kurz nach seiner Heirat tatsächlich die Verkaufsversion von »Sean Dundee's World Club Football« bei uns ein. Im Prinzip hat sich spieltechnisch nichts geändert: Sie können weit über 300 Clubmannschaften aus fünf Kontinenten zum Sieg führen, suchen Nationalteams jedoch noch immer vergebens. Wem die über zehn Wettbewerbsarten (inklusive der zweiten Bundesliga) nicht ausreichen, der definiert sich geradewegs ein eigenes Turnier. Spielen Sie an mehreren Tagen, läßt sich sogar nachträglich jeder Tabellenstand einsehen. Sollten sich Fans der Statistik- und Zahlenkolonnen jetzt schon die Hände reiben, wird sie das Fehlen einer Torjägerliste schnell ernüchtern. Steuern lassen sich die Kicker am besten mit einem Gamepad. Wer in Standard-situationen erfolgreich sein möchte, wird sich über den Trainingsmodus freuen. Hier perfektionieren Sie Ihre Dribblings,



Im Trainingsmodus dribbeln die Spieler sogar um winzige Gummihütchen.



Dieser Schuß ist trotz Torwart-Glanzparade nicht zu halten.

Freistoße und Eckbälle. Taktische Veränderungen der Mannschaft bemerken Sie sofort. Wer sein Team auf

Angriff stellt, darf sich nicht über Kontor des Gegners beklagen. Blutgrätschen und ähnliche Höhepunkte des Fußballerdaseins lassen sich zur Abschreckung künftiger Generationen speichern. Im Gegensatz zu unserem letzten Test wurden viele Ungereimtheiten beseitigt: Die Ballflugbahn ist jetzt weitaus realistischer. Die fehlerhaften Live-Kommentare sind nun tadellos: Wiederholungen müssen Sie mit dem Hörgerät aufspüren. Der Hallenmodus ist dank der verbesserten Torhüter und des gemäßigten Spieltempos brauchbar. Einen Wermutstropfen gibt es dennoch: Die drei Schwierigkeitsstufen fordern Profispieler nur wenig heraus.

(Thierry Miguet/ra)

ROLAND AUSTINAT

Die gute Nachricht vorweg: Die vorliegende Version spielt sich merklich besser als die noch vor zwei Monaten getestete. Dennoch wurde der bisherige Stein des Anstoßes – die äußerst seltsame Ballphysik – nicht ganz ausgebuget. Keine Frage, die ganze Sache ähnelt jetzt viel mehr einem richtigen Fußballspiel. Bei Effschüssen würde jedoch selbst Freistoßkönig Roberto Carlos ehrfürchtig sein Haupt senken. Können diese nach mehreren Metern doch tatsächlich ihre Flugbahn um fast 90 Grad ändern. Keine Panik, Roberto, das ist nicht realistisch – genauso wenig, wie der Geschwindigkeitszuwachs bei allen erdenklichen Direktabnahmen. Besonders ärgerlich finde ich allerdings die Tatsache, daß Torschüsse immer direkt auf den Mann im Kasten gehen, solange man nach Drücken des Buttons nicht noch für eine Richtungsänderung sorgt.

Trotz aller Kritik konnte mich Sean Dundee dennoch einige Zeit an den Monitor fesseln. Insbesondere bei den Live-Kommentaren haut Ubi Soft mächtig auf den Putz: Neben dem euphorischen Torjubiläum überzeugt nun die schier unglaubliche Variationsvielfalt der Sprecher. Wer einen unkomplizierten Einstieg ins Fußball-Genre sucht, wird vielleicht mit Sean Dundee glücklich.

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Hersteller:	Ubi Soft	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 66 8 MBByte RAM
Anzahl der Spieler:	Zwei an einem PC per Modem bis vier (Internet)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Sehr gut

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und dem neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Versandbedingungen: Ab **DM 200,- Spielwert portofreier Versand.**
 Vorkasse DM 6,90 pro Paket. Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr.
 Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!
 DV = Spe und Ansetzung deutsch DA = Ansetzung deutsch EV = englisch
 v = in Vorbereitung x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
 Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Aktionspiel für Fortgeschrittene

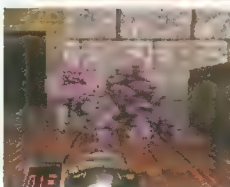
SHRAK

Nach den zwei offiziellen Zusatz-CDs zu ists beliebtem, indizierten 3D-Aktionspiel »Quake«, folgt jetzt eine weitere Episode von einem kleinen amerikanischen Team namens Quantum Access.

Ein paar Dinge hat »Shrak« mit allen vorhergehenden Add-ons gemein: Es besitzt eine flache Vorgeschichte, braucht das indizierte Original und gehört nicht in die Hände von kleinen Kindern. Und doch glaubten Sie schon in den ersten Levels, ein anderes Spiel vor sich zu haben. Dem Beispiel des finsternen Endgegners Shrak folgend, mutierten sowohl die Monster als auch das komplette Waffenarsenal. Damit ist gemeint, daß der werthe Spieler von nun an mit neun innovativen Kriegswerkzeugen gegen Shrak und seine widerwärtigen Schergen in den Kampf ziehen darf. Da wäre beispielsweise der Foe 2 Friend Converter, der ähnlich dem Horn of Conjuring aus »Scourge of Armagon« jeden beliebigen Gegner handzahn werden läßt. Oder die Inflator Dartgun, deren winzige Gaspeile getroffene Feinde wie Luftballons aufblasen. Oder auch der HFB Launcher, der mit seiner flächendeckenden Zerstörungskraft den zähesten Widersacher in grünroten Brei verwandelt. Außerdem liegt eine Weste mit allerhand nützlichem Werkzeug für den Quake-Veteranen bereit. Sie enthält Phosphorstangen zum Erhellten dunkler Gänge, einen Kletterhaken, der beim Überwinden von steilen Schluchten nützlich ist, und ein lustiges Utensil, das Plastiksprenstoff in handlichen Portionen verschießt. Dieser haftet an Wänden, Decken und Böden, um vorbeitrottende Monster oder Mitspieler direkt und kompro-



Wenn sich auch viel verändert hat, die Texturen von Shrak sind dieselben wie aus Quake (immer noch indiziert).



Die violette Färbung der Gegner deutet an, daß diese nun auf Ihrer Seite kämpfen.



Der Raketenwerfer ist nach wie vor eine nette Waffe, nur daß er mittlerweile hübscher aussieht.

mißlos in den Himmel zu befördern. Wie schon erwähnt, mauserten sich die vertrauten Monster zu ansehnlichen Kreaturen der Hölle. Zweiköpfige Mutanten, granatenwerfende Spinnenwesen, Skorpione, die Blüte schleudern, und fliegende Augen, von denen selbst die Überreste durch elektrische Entladungen töten können, bevölkern die neun schön gestalteten Level. Aber nicht nur an tapferen Einzelkämpfern, auch an Fans von Netzwerkpartien hat das Team von Quantum Access gedacht. Da wäre zum Beispiel der Capture-The-Flag-Modus, in dem zwei Gruppen untereinander versuchen, sich die gegnerische Flagge abzuholen.

Außerdem dürfen ab sofort auch in den alten Levels die originalen Waffen der Erweiterung benutzt werden. Damit bietet Shrak zwei Dinge auf einmal: Zum einen ein völlig neues, eigenständiges Spiel, zum anderen ein überarbeitetes Quake mit Kletterhaken, Proxy-Mines und vielem mehr. Schade nur, daß sich Shrak wie auch alle anderen Add-ons nicht mit den beliebten Sparingpartnern, den Quake-Bots, verträgt.

(vs)

VOLKER SCHÜTZ

Shrak enthält meiner Meinung nach alles, was ein gutes Add-on braucht: neue Waffen, Feinde und Level. Klar, so etwas konnte sich bis jetzt jeder in Form einzelner Patches aus dem Internet ziehen. Aber es geht nicht nur darum, das alte Quake mit irgendwelchen noch nie dagewesenen Waffen vollzupropfen. Diese müssen auch ausgewogen sein. Der überall im Netz erhältliche Raketenwerfer, der Homing-Missiles verschießt, ist es beispielsweise nicht. Genauso wenig die sogenannte Snipergun, die sich als lautlos, tödlich und ungefährlich für den Schützen erweist.

Hier liegt eben der große Unterschied von Shrak zu selbstgebackenen Quake-Zusätzen: Shrak ist ausgewogen und fair. Die Waffen sind nicht zu tödlich und nicht zu lasch, die Monster nicht zu stark, und die Level haben genau die richtige Größe. Gerade im Mehrspielermodus zieht durch die zahlreichen Extras und neuartigen Foltergeräte noch einmal frischer Wind durch Quakes finstere Gemäuer. Da Shrak mit seinen circa 30 Mark auch noch auf einem erträglichen Preisniveau liegt, kann ich es jedem Quake-Fan nur empfehlen.

SHRAK

Hersteller: Quantum Access
Betriebssystem: Windows 95 & MS DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis 16 (im Netzwerk)

Empfohlene Hardware: Pentium 90 32 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: GUT Spieltiefe: Durchschnitt Multiplayer: Sehr gut
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: GUT Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

Actionspiel für Einzelner und Fortgeschrittene

CARMAGEDDON



Fahr zur Hölle

Sie fahren bei Rennspielen gerne in die falsche Richtung, rempeln und schubsen, und selbst in knallharten Formel-1-Simulationen verbringen Sie normalerweise mehr Zeit mit der »Replay«-Funktion als mit dem Spiel selbst, dann kommt hier das Passende für Sie.

Panisch blickt der Fahrer des VW-Käfers in den Rückspiegel. So sehr er das Gaspedal auch tritt: Der gepanzerte Geländewagen holt Meter um Meter auf. Er umklammert mit schweißnassen Händen das Lenkrad. Das Dröhnen wird lauter. Es gibt kein Entkommen. Ein gewaltiger Ruck durchfährt den Kleinwagen, als ihn die riesige Stoßstange am Heck trifft. Der Aufprall schleudert ihn vorwärts. Verzweifelt reißt der Käferfahrer das Steuer herum und zieht die Handbremse. Vielleicht kann er so seinem Widersacher entweichen. Das Letzte, was er in seinem Leben zu Gesicht bekommt, ist ein gigantischer Kühlergrill, der wie eine Lawine aus Stahl über ihn hinwegrollt. Ja, so kann es gehen. Während andere Rennspiele den freundlichen Rempler unter Kollegen als notwendiges Übel hinnehmen, erklärt »Carmageddon« den Kampf mit harten Bandagen zum Spielprinzip. Große, rostige Schlachtschiffe mit langen Spikes, scharfartigen Klingen oder massiven Rammböcken bekämpfen einander ohne Rücksicht auf Verluste. Die glänzenden Sportkarossen aus »Need for Speed« hätten in dieser rauen

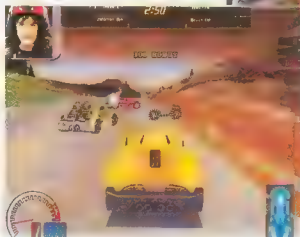
Welt die gleichen Überlebenschancen wie eine Schneeflocke in der Hölle. Verzichten Sie lieber auf »Stilk«, und steigen Sie in eine der stahlgepanzerten Kampfmaschinen. Wenn Sie schon dabei sind, deponieren Sie am besten auch gleich Ihre Fairneß und den gesunden Menschenverstand im Handschunfach. Ansonsten ist Ihnen auf den über 30

Strecken ein schneller Spiel-Tod bestimmt. Schließlich geht es hier nicht darum, Bestzeiten zu fahren, sondern viele Punkte zu erzielen. Und das schaffen Sie, indem Sie Ihre Widersacher möglichst elegant auf den Schrottplatz befördern. Für einen Frontalzusammenstoß bei Höchstgeschwindigkeit winkt beispielsweise ein saftiger Bonus als für einen zaghaften Auffahrunfall. Zusätzlich erhöht sich das eigene Punktekonto durch spektakuläre Stunts (ein doppelter Überschlag beim Sturz von einer Brücke macht sich zum Beispiel sehr gut) oder das Überfahren von Fußgängern. Aus verkaufstechnischen Gründen verwandelt sich letztere allerdings in der deutschen Version in klappirge Roboter. Denn lieber mit einem leblosen Blechkumpel anecken als mit der BfJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), dachte sich der Hersteller SCI.

Ein Rennen gewinnen Sie auf zwei Arten: Innerhalb der vorgegebenen Zeit zerlegen Sie sämtliche gegnerischen Wagen oder klappern alle vorgegebenen Checkpoints ab. Zwar klingt das Durchfahren von solchen Fixpunkten zuerst nach dem üblichen Rennspielprinzip, doch in Carmageddon ist die Sache ein wenig



Der Herr in der linken, oberen Ecke erfreut Sie immer wieder mit drolligen Grimassen.



Gerammte Gegner bringen Punkte und einen Zeitbonus.

Der Monstertruck ließ sich nicht davon abbringen, über unsere Motorhaube zu fahren.



VOLKER SCHÜTZ

Zuerst erscheint mir das Spielprinzip mit seiner Mischung aus Punkte-, Zeit- und Checkpoint-System ein wenig undurchschaubar. Als ich jedoch begriffen hatte, daß es tatsächlich nur um das Zerlegen von Autos geht, war ich voll dabei. Ich düse mit 100 mph durch die Innenstadt, halte mich an keine Verkehrsregel und überfahre arglose Passanten. Ab und zu zerze ich an der Handbremse, um einen angeschlagenen Gegner auch wirklich ins metallene Nirwana zu schicken. Es geht soweit, daß mich mein Fahrstil schon fast an einen italienischen Taxifahrer erinnert.

Negativ fällt neben der langsamen Grafik die Steuerung auf. Der Wagen reagiert einfach viel zu stark auf den Tastendruck und neigt dazu, schnell auszubrechen. Das heißt, daß er beim normalen Lenken fast häufiger ins Schleudern gerät, als wenn ich die Handbremse ziehe und das Steuer herumreißt. Glücklicherweise gewöhnt man sich mit ein wenig Fingerspitzengefühl und einer Menge Zeit an die empfindlichen Reaktionen des Vehikel.



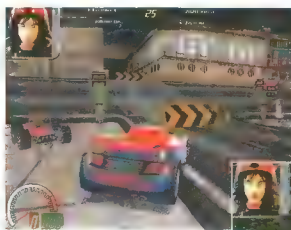
Nach dem Rennen dürfen Sie in der »Wrack Galerie« Ihre schrottreifen Gegner bewundern.



Selbst bei Schnee und Eis hält sich hier niemand an den Mindestabstand.

kompliziert. Es zählt nicht allein, wie schnell Sie von Station zu Station düsen, sondern wieviele Wagen oder Fußgänger Sie unterwegs malträtiert. Während der Countdown läuft, verlängert jeder Unfall, Stunt und Robotermord die verfügbare Fahrzeit, um die nächste Etappe zu erreichen. Welchen Weg Sie jedoch von einem Checkpoint zum nächsten wählen, bleibt Ihnen überlassen. Niemand muß die abgesteckte Strecke einhalten. Und wer sich wagemutig durchs Unterholz oder gepflegte Vorgärten kämpft, der findet eventuell den einen oder anderen Geheimgang, angefüllt mit Extras wie Bonuspunkten oder »vorübergehender Unverwundbarkeit«. Dem weniger Glücklichen, der nicht auf die eigene Strecke zurückfindet, hilft die übersichtliche Landkarte.

Ist ein Level bewältigt, dienen die gesammelten Punkte zum Aufbessern Ihres Wägelchens. Ein neuer Motor, eine stabilere Panzerung oder stärkere Bewaffnung stehen jedem Auto gut. Finden Sie trotz dieser Schönheitsoperationen keinen Gefallen mehr an



Wo bitte geht's zur Front?



Im gut versteckten Streckenabschnitt macht sich Ihr Vehikel unter Wasser auf Schatzsuche.

Ihrem Vehikel, können Sie immer noch auf ein besseres Modell umsteigen. Auf diese Weise ausgerüstet, rammen und drängeln Sie sich auf der vorhandenen Rangliste immer weiter nach oben. Je höher Sie dabei aufsteigen, desto mehr Rennstrecken stehen Ihnen zur Verfügung. Und sollte am Höhepunkt Ihrer Karriere doch irgendwann der Fall eintreten, daß Sie das Gerangel mit den 24 Computergegnern langweilt, bleibt immer noch der Netzwerkmodus. Hier stehen sich bis zu fünf menschliche Spieler gegenüber, die nach Lust und Laune ihre Autos zu schrottreifen Metallklumpen verwandeln dürfen.

(vs)

HENRIK FISCH

Meine einzigen erwähnenswerten Rennspiel-Erfahrungen stammen von circa 15 Jahre alten Spielhallen-Hit Pole Position und von Bleifuss 2. Ich bin eigentlich kein großer Fan dieses Genres. Wie mir Kollege Volker versicherte, muß man das auch gar nicht sein. Viel wichtiger sei eine diebische Freude beim Rammen von gegnerischen Fahrzeugen. Und schon drehte ich mit wachsender Begeisterung Runde um Runde auf den Carmageddon-Strecken, die sich langsam aber sicher in die schönsten Schrottplätze verwandelten.

Aber mal ehrlich, liebe Entwickler: Müssen die Autos auf einem Pentium/166-MMX derart stotternd über die Piste ruckeln? Und müssen die Kulissen so unmotiviert aus dem Hintergrund auftauchen? Das geht doch wohl besser! Trotzdem: Auf einem entsprechend fetzigen Computer bringt das Spiel Spaß.

CARMAGEDDON

Hersteller:	SCI	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium 200-MMX, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis fünf (im Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Aktionspiel für Einstelger und Fortgeschrittene

MACHINE HUNTER

Außerirdische Lebewesen haben langsam begriffen, daß auch für arme Aliens nichts mehr auf der Erde zu holen ist. Nun suchen Sie verzweifelt nach anderen Wegen, der Menschheit zu schaden.

Es mußte ja irgendwann so weit kommen: Die Rohstoffe der Erde sind verbraucht. In Windeseile errichten fleißige Arbeiter eine Bergbaukolonie auf dem Mars. Kurze Zeit später bekommen Außerirdische unbestimmter Herkunft die menschlichen Expansionspläne spitz und nehmen wild entschlossen den gesamten roten Planeten ein. Zu allem Übel setzt sich auch noch die drollige Idee in den extraterrestrischen Gehirnwindungen fest, daß die ehemaligen Bergbauroboter vortreffliche Kampfgefährten abgeben dürften. Schneller als der Durchschnittsbürger »Positronengehirn« buchstabieren kann, programmieren die gewitzten Schleimer alle Robothelfer zu gefährlichen Kampfmaschinen um. Und dann ist es wieder an der Zeit, daß ein wagemutiger Einzelkämpfer auf der Bühne erscheint, um das Leben, das Universum und den ganzen Rest zu retten. Sie steuern diesen »Machine Hunter« aus der Vogelperspektive durch 16 mehrstöckige Level und erschießen alles, was auch nur im entferntesten nach fremdartiger Lebensform beziehungsweise Blechdrone aussieht. Außerdem gibt Ihnen Ihr Einsatzleiter noch einige Aufgaben mit auf den Weg, die Sie ebenfalls lösen sollten. Die Befreiung menschlicher Geiseln oder die Sprengung eines zentralen Hochofens sind nur zwei Beispiele. Ihre Missionen führen Sie durch eine bunte Mischung aus verschiedenen Umgebungen wie Raumstationen, Sümpfe, Kraftwerke, Kanalisationen, Asteroiden oder Krankenhäuser. Treffen Sie auf Ihrer Reise Roboteinheiten, dürfen diese betriebsunfähig geschos-

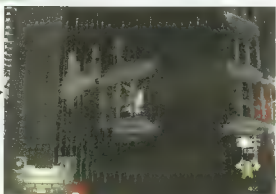


▲ Die Spielgrafik aus der Vogelperspektive erinnert extrem an Reloaded beziehungsweise Chaos Engine.



▲ Manche Wände lassen sich zerschießen. Bei dieser hat unser drolliger Blechkamerad allerdings wenig Erfolg.

Überlappende Grafikelemente verwandeln den Bildschirm in ein lustiges Suchbild. Heute: Wo ist der Roboter?



sen werden, dann schlüpfen Sie in deren metallisches Innere und übernehmen die Kontrolle. Nach und nach rüsten Sie so vom einfachen Schädlingsbekämpfer zum schweren Laderoboter auf, was ungemein an das Amigaspiel »Paradroid« erinnert. Ab und zu finden Sie Power-ups, welche die Durchschlagskraft Ihrer Geschütze erhöhen oder dem abgeschlafften Blecheimer Lebensenergie zurückgeben. Beenden Sie eine Mission, erhalten Sie ein Paßwort, um an der gleichen Stelle weiterzuspielen. Erstaunlicherweise gibt es ebenfalls einen Netzwerkmodus, in dem bis zu acht menschliche Jäger ihren Dienst aufnehmen dürfen. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Ich persönlich kann mit häßlichen, aus der Vogelperspektive dargestellten Männchen wenig anfangen. Sowohl der eigene Recke als auch die gegnerischen Roboter setzen sich aus demmaßen großen Pixeln zusammen, daß man sie ohne weiteres unter Bauklötzen verstecken könnte. Mit dieser Tatsache im Hinterkopf freue ich mich fast über das umgeschickte Leveldesign. Verdecken etwa Plattformen oder Brücken höher liegender Etagen meinen kleinen Helden, dürfen sich meine Augen wenigstens für ein paar Sekunden erholen.

Auch wenn die verschiedenen Ebenen somit ungewollt eine nützliche Aufgabe erfüllen, bleiben sie im großen und ganzen eine nervtönde Angelegenheit. In der Regel ist kaum ersichtlich, welcher Weg zur nächsten Höhenstufe hinauf- oder hinabführt. Zumindest mein räumliches Vorstellungsvermögen verabschiedet sich schon in den ersten Leveln. Das größte Manko bleibt trotz allem die Steuerung: Gegnerischem Feuer läßt sich so gut wie gar nicht ausweichen. Direkte Konfrontation nach dem Motto: »Entweder er oder ich« ist die einzige Lösung.

MACHINE HUNTER

Hersteller:	Eidos	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 90 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Netzwerk)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitoren lesen Sie auf Seite 80

ENJOYSOFTWARE



HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREAKS! GROßES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER!

Während des ganzen Septembers
finden in unseren JOYSOFT-Filialen
"Magic-Turniere" statt.
Gespielt wird "Typ 2 Turnier"
im k.o.-System.

Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf
16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt
10,- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem
15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen
Turniertermin direkt in den Filialen, wo Ihr
auch die Turniervoraussetzungen und Pläne
ausgehendigt bekommt. Turniertermine:

- 6.09.:** Köln, Siegburg;
- 13.09.:** Aachen, Bonn;
- 20.9.:** Koblenz, Essen;
- 27.09.:** Düsseldorf, Frankfurt.

(Adresse siehe unten)

Die Endausscheidung findet dann
am 4.10.97 in Köln statt.

Es winken tolle Preise!



CDROM

- 688 Hunter Killer (KD) 84.90
- Adidas Power Soccer (KD) 84.90
- Alexander der Große W95 (KD) 89.90
- Anstoss 2 (KD) 79.90
- Armored Fist 2 (KD) 89.90
- Banometers Fuch 2 (KD) * 84.90
- Betrayal in Antaro (KD) 89.90
- Blade Runner (KD) * 89.90
- B rihnged (KD) 89.90
- Carmageddon (KD) 79.90**
- Comanche 3 (KD) 89.90
- Command & Conquer 2 Data 2(KD) * 29.90
- Conquest Earth (KD) * 89.90**
- Demonworld (KD) 79.90
- Der Industriesigent (KD) 79.90**
- DOG (KD) 64.90
- Dominion W95 (KD) * 79.90
- Dungeon Keeper (KD) 79.90
- Fallout (KD) 79.90**
- Floyd (KD) * 79.90**
- Forme: 1 W95 (KD) 89.90
- Hattrick Wins! (KD) 79.90
- Interstate 76 (ab 18) (KD) 79.90
- Lands of Lore 2 (KD) * 79.90
- Little Big Adventure 2 (DA) * 89.90**
- Magic the Gathering (MP5) (KD) 89.90
- Pandemonium W95 (KD) 79.90
- Pro Pinba: Timeshock (KD) 79.90
- Resident Evil (KD) * 79.90
- Sim City 2000 Netzwerk (KD) 99.90
- Sar Trak Starfleet Akademy (KD) * 89.90
- World Wide Soccer (KD) 79.90**
- X Com Apocalypse (KD) 79.90
- X-Wing VS Tiefighter (DA) 79.90

CDROM SUPER PREISE

- Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Credit
wünsche an, die es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt
- 3D Ultra Minigolf (KD) 49.90
 - Bermuda Syndrome (KD) 29.90
 - Blood & Magic (KD) 39.90
 - Buried in Time (KD) 29.90
 - Cavelsand (KD) 39.90
 - Cyberia 2 (KD) 29.90
 - Cyberstorm W95 (KD) 39.90
 - Descent 2 (DA) 39.90
 - Down in the Dumps (KD) 39.90**
 - Evolution (KD) 29.90
 - Fable (KD) 39.90**
 - Helicops (DA) 49.90
 - Legend of Kyrandia 1-3 (US/KD) 49.90
 - Mad News (KD) 19.90
 - MAX (KD) 49.90**
 - Olympic Games (KD) 29.90
 - Olympic Soccer (KD) 29.90
 - Orion Burger (KD) 39.90
 - Puzzle Bobble (DA) 49.90
 - Rätsel des Master Lu (KD) 29.90
 - Red Baron 1 (KD) 29.90
 - Schwarze Auge 3 Audio CD 19.90
 - Shanora (KD) 39.90
 - Shell Shock (KD) 19.90
 - Starfighter 3000 (KD) 29.90
 - Tek War (ab 18) (KD) 19.90
 - Thunderhawk 2 (KD) 49.90
 - Wages of War (KE) 49.90
 - Z! (KD) 39.90

ZUBEHÖR

- Alfa Quad 4 Player Adapter 89.90**
 - Alfa Twin Switch Adapter 39.90
 - Gravis Grip Set 139.90
 - (2 Pads 4 Player Adapter)
 - Diamond Monster 3D Karte 369.90**
 - F16 Fighterstick CH 229.90
 - Flightstick FX Feedback CH 309.90**
 - Lenkrad F1 Simulator 499.90
 - Maxi Sound 64 PNP Home Studio 399.90
 - Matrix Mystique 4 MB 289.90
 - Mousse Microsoft 49.90
 - Orbica 3D Karte 369.90
 - Sidewinder FX Feedback 299.90**
 - Thrustmaster F16 Metal Limited Edition 649.90**
 - Thrustmaster T2 Lenkrad 249.90
 - Wingman Saturn Digital 99.90
- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen
Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere
ebenfalls kostenlose Katalog CD an. In beiden Fällen Sie
Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus
unserem Angebot



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sony Saturn
- Sega PSX
- Nintendo 64

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Spot Cards
- US-Importe

JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
50676 Köln	53111 Bonn	53721 Siegburg	56068 Koblenz	60311 Frankfurt
Mathias Str. 24-26	Münster Str. 11	Kaiser Str. 54	Scharf Str. 76	Fahrgasse 87
0221/9 23 15 45	0228/65 97 26	02241/ 6 80 45	0261/30 96 34	069/91 39 83 71
JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
41460 Neuss	40734 Wilken	45127 Essen	52062 Aachen	40211 Düsseldorf
Klarissen Str. 14-16	Hochdorfer Str. 10	Viehofer Str. 17	Bismarck Str. 10	Am Wehrhahn 24
02131/ 27 57 51	02103/84 40	0201/24 32 72 95	0241/40 69 12	0211/36 44 45
JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
63450 Hanau	63065 Offenbach	72458 Albstadt	35390 Giessen	50677 Köln
Hospital Str. 14-16	Schloß Str. 20-22 (1 Etage)	J.-Mauße Str. 7	Katharinenpasse 21	Morwinger Str. 28
06181/92 63 41	06982/36 94 45	07431/93 30 80	0641/79 17 94	0221/

Ankelt aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT PARTNERN

Preis der JOYSOFT SHOP Spots kann abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Besuchen Sie auch unser Internet Angebot
für Spiel Infos unter www.joysoft.de - Hier können
Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und
unserer Mailbox die neuesten Updates und
Downloads. Sie erreichen uns
0221/9483307 (moder.) 0221/9483304 (Kass.)

Unser Lieferversprechen im Internet: Sie zahlen per Kreditkarte oder per Vorweisung, wir
heben per PayPal Versandkosten (6,90 DM) oder per MP6 Versandkosten (9,90
DM). Falls Sie Banküberweisung wünschen, beträgt der Versand:
innerhalb 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Lieferung. Ab
unserer Buchungsanfrage von 300,- DM können wir
versandkostenfrei sein.

Unser Lieferversprechen im
Anschluß: Sie zahlen per Kreditkarte
oder per Postanweisung, wir liefern per Post.
Der Versandkostenbeitrag beträgt in Europa: 20,- DM bei
Post und 25,- DM bei Paket. Bei Lieferung außerhalb Europas
beträgt der Versandkostenbeitrag 30,- DM.

Kreditkonditionen: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card.
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welchen Karte Sie benutzen.
Individuelle Konditionen für Ihre Kartenzahlung sind bei
Kartenzahlungsmitteln, sowie Ihre Telefonnummer, die zur
Kartenzahlung benötigt wird, sowie Ihre Kreditkarte, bei
Kartenzahlungsmitteln.

MEAT PUPPET

Stellen Sie sich eine Mixtur aus »The Crow«, »Die Klapperschlange« und »Blade Runner« in Form eines Computerspiels à la »Diablo« vor. Können Sie nicht? Dann riskieren Sie einen Blick auf »Meat Puppet«.

Das 21. Jahrhundert ist der Anfang einer dunklen Epoche für die Erde. Sechs sogenannte Botschafter, eigentlich nichts weiter als milliarden schwere Industriekapitäne, streben die Welt Herrschaft an. Ebenso das abgrundtiefe böse Wesen »The Martinet«. Um sein Ziel vor den Konzernchefs zu erreichen, stampft es eine Armee willenloser Marionetten, den »Meat Puppets«, aus dem Boden. Eine davon ist Lotus, die Protagonistin unseres Spiels. Sie wurde durch eine mit flüssigem Sprengstoff präparierte Vorspeise in den Dienst des Martinet gezwungen. Verweigert Lotus nun die Zusammenarbeit, zündet The Martinet das explosive Material und zerlegt unsere Heldin in unappetitliche Einzelteile. Ähnlich Kurt Russell in »Die Klapperschlange« ist Lotus somit gezwungen, für diese üble Wesenheit jeden noch so schändlichen Auftrag zu erledigen. Der aktuelle, bei dem Sie ihr helfen sollen, lautet: »Töte alle sechs Firmenbosse«. Obwohl Aufgaben dieser Art üblicherweise beliebte 3D-Shooter-Helden übernehmen, entschied sich Funsoft jedoch dafür, ihre Heldin in isometrischer Draufsicht wie in »Diablo« ins Rennen zu schicken. Mit der Maus, wahlweise auch per Tastatur, dirigieren Sie Lotus also durch über 300 Räume, aufgeteilt in sechs Level. Hierbei erschließen Sie Unmengen von Gegnern mit Ihrer Multifunktionswaffe. Dieses unscheinbar aussehende Stück High-Tech verfügt über unterschiedliche Feuermodi, so daß Sie damit normale Munition, Raketen, oder Tranquilizer-Pfeile abfeuern und sie sogar als Flammenwerfer benutzen können. Anders als in Diablo bestehen die Level aus

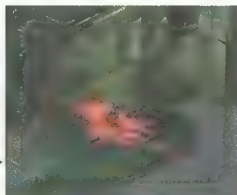


Manchmal verdecken Gebäude unsere Killerin. Das trägt nicht gerade zur besseren Übersicht bei.

verschiedenen Höhenstufen, was neben einem guten räumlichen Vorstellungsvermögen Ihrerseits belastbare Sprunggelenke Ihres Bildschirmes fordert. Lotus muß permanent über Treppen, Vorsprünge und Plattformen hechten, um der zu tödenden Zielperson näher zu kommen. Zwischendurch räumt sie den Weg frei, indem sie allerhand Knöpfe und Schalter betätigt, die beispielsweise Türen öffnen oder Ventilatoren ausschalten. Zu lange sollten die Aufräumaaktionen allerdings nicht dauern. Schließlich schlummert in Lotus' Eingeweiden ein gefährlicher Sprengsatz, und dieser aktiviert sich nach Ablauf eines relativ knappen Zeitlimits. Um den Druck, der von dieser Tatsache ausgeht, ein wenig zu mildern, ist eine Load/Save-Funktion enthalten, die es erlaubt, in jeder beliebigen Situation zu speichern. (vs)



Lotus hatte die zündende Idee, eine Rakete auf ihren Gegner zu schießen. Und der ist gleich Feuer und Flamme.



Trödelt Lotus mit dem Auftrag, zerplatzt der Sprengsatz in ihren Adern.

VOLKER SCHÜTZ

Richtig begeistern kann mich Meat Puppet nicht. Die Hintergrundgrafik weiß zu gefallen, damit erschöpfen sich jedoch schon die Worte des Lobes. Das Gefühl, eine geschmeidige Killerin zu steuern, kommt zum Beispiel gar nicht auf, vielmehr stutzt meine Fleisch-Marionette ungelenk durch die düsteren Hauserschluchten (und diese überdecken Lotus zu allem Übel mit steter Regelmäßigkeit). Die Steuerung ähnelt zwar der von Diablo, ist aber längst nicht so komfortabel. Meine kleine Freundin reagiert teilweise mit Verzögerung auf meinen Mausklick, teilweise überhaupt nicht. Außerdem will sie ohne ersichtlichen Grund partout auf manchen Absatz nicht hinaufspringen. Die uns vorliegende Pressemitteilung verkündet stolz: »... zeigt hochauflösende Grafik, als hätten H. R. Giger und Fritz Lang einen gemeinsamen Alptraum ...« Mag ja sein, aber warum müssen die Programmierer diesen auch auf das Spieldesign ausweiten?

MEAT PUPPET

Hersteller: Funsoft
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium 166, 32 MByte RAM
Benchmark: 1 2 3 4 5
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht vorn.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen: Seite 94 auf Seite 80

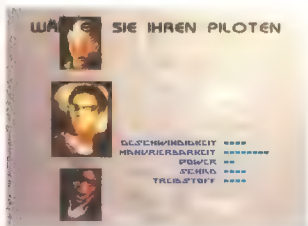
Aktionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NO RESPECT

Wenn Sie Dogfights in ultramodernen Raumschiffen lieben, ihnen aber die Zweikämpfe in »Descent« nicht persönlich genug waren, dann gehören Sie vielleicht zu der kleinen Gruppe Menschen, für die »No Respect« interessant sein könnte.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Eine Spielefirma kommt auf die Idee, eine Raumschiffsimulation mit einer »Voxel Space«-Grafik, die an »Comanche« erinnert, zu vermischen, um dann ein Turnier abzuhalten, das dem indizierten Spiel »Killer Instinct« ähnelt. Sozusagen eine »Prügel-Action-Raumschiff-Simulation«. Nur, daß die Prügelei fehlt, nun ja, und auch die Simulation und ... zugegeben, auch die Action. Übrig bleiben in »No Respect« 20 Raumschiffe (ja, die gibt es wirklich), welche sich immer zu zweit, Mann gegen Mann, auf einem kleinen Areal bekämpfen. Sie entscheiden sich also für einen von 17 Piloten, drei weitere stehen erst nach gewonnenem Turnier zur Verfü-

Im Menü suchen Sie sich einen von 17 Recken aus.



VOLKER SCHÜTZ

Wie halten sich Softwarefirmen über Wasser, wenn ihnen die guten Ideen ausgehen? Richtig, sie werfen kurzerhand zwei Spielgenres in einen großen Topf, rühren dreimal um und sprechen einige Beschwörungsformeln in C++-Gewalt. Gewagte Computermagie kann in die Hose gehen, das zeigt No Respect: Das Spielprinzip schafft es einfach nicht, lang anhaltende Motivation aufzubauen. Nachdem ich die ersten drei Opfer zerlegt habe, ruft eine kleine Stimme in mir: »Steig aus diesem Raumschiff und spiel lieber ein wenig Descent 2«. Auch die Steuerung von No Respect ist zu ruckelig und unausgewogen. Überdies ist die Zielvorrichtung mit dem Raumschiff gekoppelt. Da dieses beim Schubgeben den Bug hebt (!?), erweist es sich als undurchführbar, mein Opfer zu verfolgen und gleichzeitig zu beschießen. Nur aus dem Stand kann ich gezielt feuern, damit werde ich aber schnell selbst zum Opfer feindlicher Schüsse. Als ich meinen Widersacher doch irgendwie bezwungen habe, fährt er auf einer Rauchsäule zur Hölle. Während ich ihm erfreut zuschaue, läuft die Zeit ab, es gibt einen Time-Out und ich ... ich habe verloren! Wenn Ocean da nicht mal die falschen Zutaten vermischt und den Zauberspruch vermasselt hat.

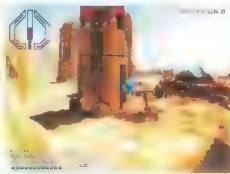


Die Kampfschauplätze sind relativ klein und übersichtlich.

gung. Ihre Raumschiffe unterscheiden sich durch fünf Charakteristika: Geschwindigkeit, Schildenergie, Waffenpower, Manövrierbarkeit und Treibstoffkapazität. In der Praxis sieht es so aus, daß sich alle Gleiter sowohl vom Flugstil als auch vom Aussehen in vier Klassen einteilen lassen. Damit entpuppt sich die vermeintliche Auswahl unter 20 Gegnern als Blendwerk, ebenso die 20 verschiedenen Level. Jeweils vier Leveltypen sind identisch, so daß im Grunde nur fünf wirklich unterschiedliche Spielflächen vorhanden sind. Schweben Sie erstmal über einer von diesen und haben den Gegner im Visier, geht der Kampf richtig los. Jedes Raumschiff ist mit zwei Standardwaffen bestückt, die Sie während des Gefechts mit neuer Munition versorgen müssen. Diese liegt, wie auch Schilde und Treibstoffeinheiten, in Form von Bonusgegenständen im Level verstreut. Sammeln Sie also fleißig alle glänzenden Dinge, und vergessen Sie dabei nicht das Ziel des Spiels: Ihren Widersacher auszuschalten, bevor er Sie kaltstellt oder die 100 Sekunden Zeitbegrenzung abgelaufen sind. Sollte letzteres der Fall sein, gewinnt automatisch der Computergegner. Nach jeweils zwei Siegen fällt einer der Kontrahenten aus dem Turnier heraus, und der andere, der Sieger, nimmt die nächste Herausforderung an. Erfreulicherweise dürfen Sie zwischen den einzelnen Kämpfen speichern, um zu einem späteren Zeitpunkt mit Ihrem letzten Gegner weiterzumachen. Außerdem bietet No Respect einen Mehrspielermodus.

(vs)

Der Wüstenlevel ist eine von fünf Spielumgebungen.



NO RESPECT

Hersteller:	Ocean	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 200, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Gut	Übersetzung: nicht vom

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Aktionspiel für Einsteiger

Q.A.D.

Wer die »Quintessential Art of Destruction« mit eigenen Augen erleben möchte, ist bei »Q.A.D.« an der richtigen Adresse. Noch nie zerbrochen Joysticks so schnell, nie flogen Monitore so weit.

Nachdem die bösen Invasionstruppen der Thrug-Allianz etliche Bewohner friedfertiger Planeten als Geisel genommen haben, herrscht bei der galaktischen Regierung des siebten Quadranten Handlungsbedarf. Weil zur Rettung der Betroffenen nicht ausreichend Finanzmittel zur Verfügung stehen, sehen sich die Staatsoberhäupter gezwungen, auf die Hilfe von Kopfgeldjägern zurückzugreifen. Da diese bekanntlich alle dreckigen Jobs erledigen, hofft man, daß sie auch vor einem Regierungsauftrag nicht zurückschrecken. Als dann eine Belohnung für jede befreite Geisel aussteht, sammeln sich die Kopfgeldjäger in Scharen. Unter ihnen ist ein braver Computerspieler aus dem Sol-System, der ebenfalls ein Stück von dem großen Kuchen abhaben möchte. Bevor der aber zu Hilfe eilt, muß er zuerst sein Raumschiff aus-

rüsten. Hierzu stehen ihm anfangs nur vier verschiedene Waffen zur Verfügung, im Laufe des Spiels erweitert sich das Angebot jedoch um zehn neue Schmuckstücke. Nachdem er die Rüstungsindustrie ein wenig angekur-

belt hat, findet sich der Spieler im Cockpit seines Gleiters dicht über einer pixeligen Planetenoberfläche wieder. Seine Aufgabe in jedem der 30 Aufträge besteht darin, eine sogenannte Kapselfabrik zu finden, dort eine Rettungskapsel zu organisieren, um damit die verstreuten Geiseln aufzusammeln.

Hat er die von der fiesen Thrug-Allianz gebeutelten Planetenbewohner an Bord, düst er zu seiner Basis zurück und setzt sie dort wieder ab. Das ganze Geschehen kompliziert sich aber noch ein wenig: Während der Spieler seine Bergung durchführt, versuchen auch andere Kopfgeldjäger, die schnelle Mark mit den kopflos heramirrenden Geiseln zu verdienen. Und weil der Konkurrenzdruck in den Weiten des Weltalls etwas stärker ist als auf unserer Erde, stehen wilde Feuergefechte auf der Tagesordnung. Wild vor allem deshalb, weil das Raumschiff sehr empfindlich reagiert und es somit extrem schwer ist, den Gegner gezielt aufs Korn zu nehmen. Die Schüsse des Spielers rasen unkontrolliert durch die Lüfte und bombardieren alles, außer den Feind. Trifft er durch Zufall doch den Gegner, darf er sich auf die Wirkungslosigkeit seiner Waffen verlassen. Im Fall von Q.A.D. ist das Kriegshandwerk ein äußerst mühseliges.

Musik und Soundgeräusche gibt es wohl auch, doch hören die sich ohne Boxen und mit vorsichtshalber ausgebauter Soundkarte am besten an. Ebenfalls ist ein Mehrspielermodus für sage und schreibe zwei Personen vorhanden. Wer also gerade nichts Besseres zu tun hat, etwa eine Wurzelbehandlung beim Zahnarzt, der darf sich mit einem Freund seiner Wahl in den Kampf um die zu rettenden Geiseln stürzen.

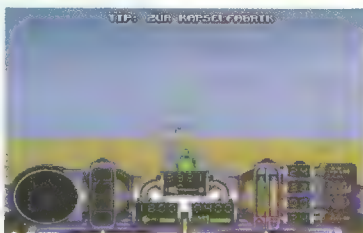
(vs)



Hier darf sich der Spieler zwischen insgesamt 14 gleichmäßen nutzlosen Waffen entscheiden.

VOLKER SCHÜTZ

Die Grafik ist häßlich, der Sound grauenvoll. Das Charmanteste, was ich also über beide sagen konnte, ist, daß sie gut zusammenpassen. Das billige Technogedödel bekommt jeder halbwegs begabte Musiker mit einem 08/15-Synthesizer oder einem Tracker-Programm besser hin. Die Gegner scheinen unsterblich, zumindest lassen sie sich von meinen Schüssen nur unwesentlich irritieren. Befindet sich ein feindlicher Kopfgeldjäger unter Beschuß, fliegt er eins von zwei Standard-Ausweichmanövern und setzt seine Arbeit unbeirrt fort. Ich hingegen bleibe permanent über kleinen, häßlichen Bitmap-Gebäuden hängen und werde durch die Steuerung zur Verweifung und in den Tod getrieben. Das Fazit: Die Copyright-Hinweise auf der Verpackungsrückseite hätte man sich schenken können. Kein normaler Mensch käme auf die Idee, Q.A.D. zu kopieren.



Vor uns liegt die berauschend schöne Landschaft des Planeten Gumpenhäusen.



Ja, wo laufen sie denn? Auf der irren Suche nach irrenden Geiseln ...

Q.A.D.

Hersteller:	Bomco	Empfohlene Hardware:			
Betriebssystem:	Windows 95 & MS-DOS	Pentium 90 16 MB, 32 MB RAM			
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Netzwerk)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤			
		Sprache: Deutsch			
Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80.

QUIVER

Unzählbar, wie oft Außerirdische schon in sub-urbanen Vorgärten landeten, um die Erde zu ihrem Eigentum zu erklären. Da jedoch niemand unsere grünen Freunde ernstzunehmen scheint, versuchen sie, sich mit einem neuen, gerissenen Trick Respekt zu verschaffen.

Was in Redaktionskreisen schon oft vermutet wurde, hat sich nun endlich bestätigt: Außerirdische sind dämlich. Nach wie vor halten sie unseren blauen Planeten für ein begehrtestenwertes Objekt und versuchen, ihn mit allen erdenklichen Mitteln an sich zu reißen. Diesmal haben die Aliens einen extrem cleveren und wirklich originellen Plan ausgearbeitet: Sie wollen die Menschheit vernichten. Zu diesem Zwecke stehen sie einige überaus magische Kristalle, mit deren Hilfe sie durch die Zeit reisen können. Damit will sich die glibbrige Weltraumbrot in unsere Vergangenheit versetzen und die Erde von intelligentem Leben jedweder Art säubern. Daß hiermit allerdings noch nicht das letzte Wort in Sachen Planetenübernahme gesprochen wurde, ist selbstredend. Ein wagemutiger Erdling opfert sich, um die Kristalle zurückzuholen und das extraterrestrische Kropfzeug endgültig zu vernichten. Dieser stapft also wieder einmal durch gegnerische Stationen und sorgt für Ruhe und Ordnung. Wirklich lustig ist hierbei, daß Sie nicht nur allerhand schleimiges Getier, sondern auch die vermurkste Spiel-Engine bekämpfen müssen. Da wäre beispielsweise die mörderische Steuerung, deren wichtigste Funktionen wahllos über die Tastatur verstreut sind und sich ärgertlicherweise nicht manuell einstellen lassen. Oder die extrem antiquierte Grafik, gegen die selbst das indizierte Großväterchen »Doom« far-



Grafikfehler? Mitnichten! Dies ist die komfortable Automap.



Selbst die schlichte Grafik von Hexen übertrifft Quiver um einige Längen.



Die Medusa-Sphere ist die einzige originale Waffe. Sie reflektiert die Schüsse der Angreifer.

benfro und hochauflösend erscheint. Sowohl die pixeligen Gegner als auch die tristen Level können mit ihrem VGA-Look den tapfersten Space Marine in den Selbstmord treiben. Obwohl er selbst daran wahrscheinlich nur begrenzten Spaß hätte, denn die acht verschiedenen Waffen geben ebenfalls ein trauriges Bild ab. Von ihrem Aussehen unterscheiden sie sich genauso unmerklich wie von ihrer Wirkungsweise. Mit Händen oder Füßen darf gar nicht gekämpft werden. Ist die letzte Munition verbraucht, hilft nur noch eins: sterben. Erfreulich ist die Tatsache, daß die Geräuschkulisse gut zum Gesamtbild paßt. Während die Soundeffekte noch von Doom entliehen sind, haben die Programmierer bei den Musikstücken ganze Arbeit geleistet und sie direkt aus der guten alten C64-Zeit übernommen. Wenig Anlaß zur Klage bietet Quivers Netzwerkmodus. Dieser ist nämlich gar nicht erst vorhanden. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Ich versuche nun schon seit einigen Tagen, dahinterzukommen, was Programmierer dazu bewegt, ein unzeitgemäßes Spiel wie Quiver auf den Markt zu werfen. Nach langem Überlegen fielen mir zwei Erklärungen ein. Der Chefentwickler sperrte die ESD-Crew vor sechs Jahren in ein dunkles Kammerchen, abgetrennt von der Außenwelt, um das Actiongenre neu zu definieren. Wäre dem so, könnte man Quiver lediglich vorwerfen, fünf Jahre zu spät erschienen zu sein.

Wahrscheinlicher klingt für mich jedoch die zweite Erklärung: ESD wollte das Spiel der Hintergrundgeschichte anpassen. Frei nach dem Motto: Wenn die Außerirdischen in die Vergangenheit reisen, um die Menschen zu vernichten, dann soll auch die Grafik-Engine entsprechend altertümlich und angestaubt wirken. Unter diesem Gesichtspunkt haben die Programmierer exzellente Arbeit geleistet.

QUIVER

Hersteller:	ESD GAMES	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	486 DX2 66 8 MB RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vorn
Ausstattung: Schlecht	Komfort: Sehr schlecht	Übersetzung: -

PC PLAYER WERTUNG

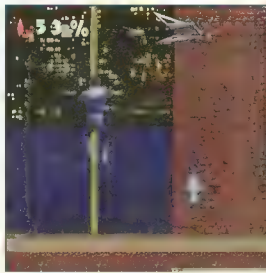


Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80

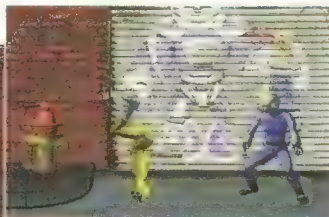
POWER RANGERS ZEO VS. THE MACHINE EMPIRE

Kampfsportspiele zu Kinofilmen gab es schon einige, jetzt avancieren auch noch mäßige Helden aus dem Kinderfernsehen zu Prügelknaben. Bandai Digital verhilft den »Power Rangers« zum PC-Debüt.

Das fiese Maschinenimperium bedröht die Erde. Um den Bösewichtern Paroli bieten zu können, müssen die »Power Rangers«, eine Gruppe von Superkämpfern in Ganzkörperanzügen, herhalten. Sechs verschiedenfarbig gewandete Protagonisten, jeder mit individuellen Vorzügen und Waffen, harren auf ihren Einsatz. Der Spieler wählt, mit welchem der insektenartig anmutenden Recken er startet. In jeder Mission gilt es, sämtliche Einzelteile eines Kristalls wiederzufinden. Außer aufässigen Widersachern bilden Plattformen oder gegenläufige Förderbänder Hindernisse auf dem Weg durch die Abschnitte. Das Scrollen funktioniert in sämtliche Himmelsrichtungen, und die Erfolge beim »Sammeln und Schlagen« sind in Prozentzahlen abzulesen. Mit jedem Fundstück wächst die Vitalität ein wenig, wohingegen feindliche Treffer und Kollisionen mit gefährlichen Gegenständen (sogar Strom) an ihr zehren. Sind die Energien des Rangers erschöpft, darf einer seiner Kumpel am selben Ort



Ab fünfzig Prozent kommt die Spezialwaffe ins Spiel.



Auch akrobatische Einlagen sind im Repertoire enthalten.

für ihn weitermachen. Wurden mindestens die Hälfte aller Kristallstücke einer Welt eingesackt, ist der Held in der Lage, seine Spezialwaffe zu benutzen. Während die Frau im gelben Anzug die Nunchakus sprechen läßt, schwingt ihr grüner Kollege zwei Äxte. Vor dem Levelende wartet immer noch der Endgegner auf eine Abreibung. Da mehrere Kämpfer zur Verfügung stehen und sich nicht im Einsatz befindliche Rangers wieder erholen, haben gerade Einsteiger gute Chancen, die steigenden Anforderungen (drei Schwierigkeitsgrade) zu erfüllen.



Auf schnellen Rechnern wird es bei den Förderbändern hektisch.



Hinter dem Gegner ist ein Kristallstück zu sehen.

MONIKA STOSCHEK

Gummifetisch hin oder her: Mir entlocken diese Ranger in ihren albernen Latexanzügen ein eher mitleidiges Grinsen. In ziemlich einfallslosen Welten marschieren sie soldatenhaft ihren Widersachern entgegen, begleitet vom monotonen Geklopfe irgendeiner drögen Rhythmusmaschine. Die Kampftechniken sind genauso steril und stereotyp wie das Elasto-Outfit. Ein paar Fausthiebe, dazwischen ein Drehkick und mit Ausnahme der Bosse nicht sonderlich intelligente Gegner sind einfach zu wenig, um echten Spielspaß zu fördern. Das hektische Rumpespringe und -gehangele zwischen lieblos verteilten Aufbauten nervte mich jedenfalls nach kurzer Zeit.

Immerhin hat sich Bandai bei den missionsvorbereitenden Zwischensequenzen etwas mehr Mühe gegeben. Auch die individuellen Steckbriefe der ansonsten im Wortsinne uniformierten Kämpfer gehören dazu. Wenn überhaupt, dürfte das Spiel wahrscheinlich wirklich nur wahre Fans begeistern und ist auf Einsteiger zugeschnitten. Alles in allem hat es aber zu wenig Power, um gestählte Prügelreunde vom Hocker zu reißen. Wie heißt es im Handbuch so schön: »Power Ranger läßt sich einfach von Ihrem Computer entfernen, wenn Sie es nicht mehr spielen wollen.« Genau so ist es.

POWER RANGERS ZEO

Hersteller:	Bandai Digital Entertainment	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Pentium 60 4-fach-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht	Spieletiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vom.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vom.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmarks, Definitionen lesen Sie auf Seite 80

PETE SAMPRAS TENNIS '97



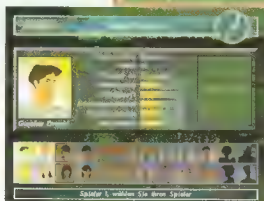
Stich auf Abschiedstour, Becker zum letzten Mal in Wimbledon, Nachwuchsspieler nicht in Sicht. Tennis im Fernsehen könnte bald so trist werden wie bisher auf dem PC. Codemasters hat das Problem erkannt, kann es aber nicht lösen.

Seit dem brillanten »Great Courts« sind schon ein paar Jahren verstrichen, so daß es höchste Zeit für ein Stückchen Wimbledon auf dem Monitor ist. Codemaster bringt nun »Pete Sampras Tennis '97« auf den Markt, doch nicht immer ist eine lange Wartezeit auch ein Garant für ein erstklassiges Ergebnis.

Schon beim Aufschlag merkt man, daß die Steuerung von Great Courts stammt. Anhand eines kleinen Kreises, der sich schnell über den Platz bewegt, legt der Spieler den Aufschlagpunkt fest. Die Richtung, in die sich der Ball während des Matches bewegt, wird durch mehrere Komponenten bestimmt: den Standort des Spielers, sein Timing und seine Lenkmanöver. Mit Hilfe der Richtungstasten kann er entscheiden, ob er den Ball kurz oder lang spielt und wieviel Spin er zusätzlich haben soll. Wer mit dem Klassiker vertraut ist, findet sich sofort zurecht, jeder andere muß sich auf eine längere Eingewöhnungsphase gefaßt machen. Enttäuschend sind die Spielmodi, vor allem der Turniermodus ist völlig mißlungen. Statt eine richtige ATP-Saison zu simulieren, darf der Sportler nur auf acht verschiedenen Plätzen gegen genauso viele Tenniscracks antreten. Abgesehen vom Zugpferd Pete Sampras sind alle Namen fiktiv. Sie müssen jede Runde so oft wiederholen, bis der Gegner endlich geschlagen ist. Viele düfften sich schon an der dritten Runde die Zähne ausbeißen, da das Gegenüber fast fehlerfrei spielt. Die verschiedenen Plätze und insgesamt 22 männliche und weibliche Charak-



Eine Doppelpartie garantiert spektakuläre Ballwechsel.



Ein schöner Mann: Der deutsche Dressel kann von Anfang an ausgewählt werden.



Authentizität pur: Selbst an Werbetafeln und Getränkeautomaten wurde gedacht.

tere schaltet das Programm auch für das Einzelspiel erst nach und nach frei je nachdem wie weit man im »Turnier« vorangekommen ist. Mehr Freude kommt im (wahlweise gemischten) Doppel auf. Die 3D-Gratik-Engine ist zwar nicht sonderlich schnell, erlaubt aber zehn verschiedene Kamerawinkel und interessante Zeitlupe-wiederholungen. Beim Sound zeigten sich die Programmierer besonders innovativ: Die Stuhlschiedsrichter geben den Spielstand in der jeweiligen Landessprache wieder und die Zuschauererkulisse macht wirklich Stimmung. Die uns vorliegende Windows-95-Version ist übrigens unspielbar, doch auf der CD ist glücklicherweise eine DOS-Variante zu finden. (ab)

ALEX BRANTE

Auch wenn Du das letzte PC-Spiel auf Erden wärs, ich würde trotzdem nicht mit Dir mein Bett, pardon, meine Festplatte, teilen. Pete Sampras Tennis '97 läuft zwar mangels Mitbewerber außer Konkurrenz, doch muß es trotzdem so lieblos programmiert werden?

Die Programmierer kupferten das Schlagprinzip eins zu eins von Great Courts ab, haben aber einfach den Rest vergessen. Wo bleibt die ATP-Tour, an der ich teilnehmen darf, oder die Weltrangliste, in der ich mich langsam nach oben kämpfe? Warum darf der Spieler nicht seine Fähigkeiten langsam verbessern? Nirgendwo sind langfristig motivierende Elemente in Sicht. Ach ja, die Grafik ist passabel, die Soundkulisse sogar richtig gut. Einen zweiten Stern hat sich das Programm wegen der Mehrspielermodi verdient. Für den Einzelkämpfer gilt: keine Weltrangliste, keine Tour, kein Grund, weiter zu spielen.

PETE SAMPRAS TENNIS '97

Hersteller:	Codemasters	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P 133 16 MByte RAM 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einzel bis acht (an einem PC)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen: Siehe Seite 80

doi:10.1371/journal.pone.0142012.g002

WORLDWIDE SOCCER PC

»Die hohe Spielqualität von Worldwide Soccer PC garantiert sehr hohe Testergebnisse in der Fachpresse«, lautet Segas Presstext. Mal sehen, ob diese Prognose zutrifft ...

MIT Fußballspielen tun sich die Programmierer etwas schwer: Trotz toller Grafik bleibt der Spielspaß meist auf der Strecke. Sega hat sich für »Worldwide Soccer PC« einiges einfallen lassen, um dieses Problem zu beheben. Das Hauptmenü ist prall gefüllt mit unterschiedlichen Spielmodi, sogar ein Editor ist mit von der Partie. Insgesamt 48 Nationalmannschaften stehen zur Auswahl, die Sie in verschiedenen Stadien gegeneinander antreten lassen. Alle erdenklichen Regeln sind individuell umzugestalten, von Verletzungen bis zum Abseits. Neben der Spieldauer steht es Ihnen frei, ob Sie vielleicht sogar nachts oder bei Regen um den Sieg kämpfen wollen. Die Mannschaftstaktik arbeiten Sie nach Belieben vor Spielbeginn aus. Sobald der Anpfiff erfolgt, gehen Sie auf Torejagd. Die Polygon-Kicker beherrschen allerlei raffinierte Manöver, um ein gepflegtes Angriffsspiel aufzubauen. Flach- und Steilpässe, Hackentricks und Lupfer sind mit etwas Geschick leicht zu erlernen. Erfolg versprechen diese aber kaum: Der angespielte Teamkollege bewegt sich nie auf den Ball zu, weshalb die Pässe nur selten ankommen. Weder Doppelpässe noch steile Bälle knacken die massive Abwehr, höchstens ein Freistoß an der Strafraumgrenze springt dabei heraus. Abhilfe schafft ein 30-Meter-Schuß, den der Torhüter nur allzu gerne zu einem Eckball wegfaustet. Standardsituationen ergeben demnach die besten Torchancen: Zu Frei-



Ungestum: Der Brasilianer kämpft sich durchs Mittelfeld ohne Rücksicht auf Verluste.



Während des Spiels können Sie Ihre Mannschaft taktisch umbauen.



Erfreulich: Die Menüs lassen kaum noch einen Wunsch offen.

stoßen postiert sich die Mauer nur widerwillig in der Schußlinie. Sowohl bei Ecken als auch bei Flanken

bleibt der Keeper stur in seinem Kasten stehen und läßt Kopf-
bälle dann ohne merklichen Reflex passieren.

Um in einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten ein flüssiges Spiel zu genießen, sollten Sie schon einen schnellen Prozessor Ihr Eigen nennen. Besitzer schwächerer Pentium-PCs müssen auf die niedrige Auflösung zurückschalten, die jedoch enorm häßlich ist. Falls Ihre Festplatte nicht genug Platz für die 150 MByte große Vollinstallation bietet, dürfen Sie sich getrost einen Kaffee kochen, um die Ladezeit zu überbrücken. (ab)

ALEX BRANTE

Die vielen Options- und Einstellungs-menüs sind lobenswert. Sega hat sich Mühe gegeben, jeden Wunsch zu befriedigen, von den unterschiedlichen Kamerawinkeln bis hin zur Teamtaktik. Selbst die Animation ist gelungen, wenn auch die Rechneranforderungen hoch sind. Während der Kommentator zwar annehmbar ist, bleibt die Stadionatmosphäre etwas dürrig. »von einem Hexenkessel war heute wenig zu spüren«. Nur am Spiel selbst hapert es. Wie trickreich ich auch agiere, die Angriffe finden meist an der Strafraumgrenze. Zudem schaltet der automatische Spielerwechsler erst sehr spät zum ballnächsten Mann. So bleiben Blutgrätschen der letzte Ausweg, um einem gegnerischen Vorstoß zu vereiteln. FIFA 97 ist zwar durchgestylt, doch als Action-Fußballspiel präsentiert Sega mit Worldwide Soccer PC eine gelungene Automatenumsetzung.

WORLDWIDE SOCCER PC

Hersteller:	Sega	Empfohlene Hardware:	P 200-MHz, 16 MB RAM, 4x CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC) bis vier (Netzwerk)	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieldiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Aktionspiel für Fortgeschrittene und Profis

D.O.G

Wenn Sie manchmal das Verlangen haben, alles um sich herum niederzumetzeln, könnte »D.O.G.« genau das Richtige für Sie sein.

Eigentlich läßt sich »D.O.G.« kurz und knapp beschreiben: Mission auswählen, Ziel erfüllen, Ausgang suchen, nächste Aufgabe auswählen. Aber nun der Reihe nach: Sie beginnen das Spiel mit 100 000 Credits, und Ihr Hauptaugenmerk ist es, noch ein bißchen mehr Geld zu scheffeln. Zur Auswahl stehen insgesamt 49 Missionen, die Ihnen aber nur offenstehen, wenn Sie das nötige Kleingeld parat haben. Die ersten Level kosten 40 000 Credits und bringen Ihnen – bei Erfolg – 50 000 Credits plus Boni. Erfüllen Sie das Missionsziel nicht, verlieren Sie Ihren Einsatz. Die Order besteht meist aus einer bestimmten Anzahl von Gegnern, die es in dem jeweiligen (relativ großen und unübersichtlichen) Level zu eliminieren gilt. Sie erforschen ihn zu Fuß oder in einem von drei Fahrzeugen. Wird Ihr Gefährt zerstört, erobern Sie einfach ein weiteres, indem Sie nur den Fahrer aus dem Cockpit schießen. Um den Auftrag zu erfüllen, benötigen Sie Munition für Ihre fünf Waffen (Granatwerfer, Projektilwaffen, Flammen-, Raketen- und Minenwerfer). Die Munition liegt wie auch Medipacks und Waffen-Upgrades in der Landschaft herum und wartet nur darauf, aufgesammelt zu werden. Fast das gesamte Gelände läßt sich befahren, und alles niedermähen – halten Sie sich lieber nicht in der Nähe von Ölfässern auf, wenn diese explodieren. Ein kleines Radar zeigt die nähere Umgebung an, die Gegner können Sie trotzdem jederzeit überraschen. Etwas taktisches Geschick und vorsichtiges Anschleichen erhöhen die



Aus einem Buggy ist ganz schnell ein brennendes Wrack gezaubert.



Dank der herumstehenden Gatling-Gun machen wir mit dem Jeep kurzen Prozeß.




Ein fahrbarer Untersatz bringt den Spieler schnell zum nächsten Gefecht.

Überlebenschancen merklich. Die vorherrschende Munitionsknappheit erlaubt auch kein wildes Herumgeballere. Da die Fahrzeuge extrem schwer zu handhaben sind und sich gerne wild um 360 Grad drehen,

hilft es, abzustiegen und die Gegner doch zu Fuß zu erledigen. Genaueres Zielen fällt dann etwas leichter. Wenn Sie das Missionsziel erfüllt haben, begeben Sie sich auf die Suche nach dem »Ausgang«, der aus einem kleinen Kreis besteht. Nach einer Zusammenfassung Ihres Einsatzes müssen Sie genug Credits gesammelt haben, um den nächsten zu bestehen. Die Level sind grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet und sehen dank der »Voxele«-Engine auch gar nicht schlecht aus. Die Ansicht von schräg oben kann jedoch verhängnisvoll sein, wenn Sie sich in einem bewaldeten Gebiet befinden und weder sich selbst noch die Gegner sehen. Im Netzwerk können sich bis zu vier Spieler gegeneinander messen, ein kooperativer Modus wurde nicht integriert. Der Solospieler hat die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, die passenderweise »hard«, »impossible« und »instant death« heißen. (ab)

ALEX BRANTE

Gar nicht so schlecht, dieses D.O.G. – wofür auch immer diese Abkürzung stehen mag. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades macht das Spiel Spaß. Mal hektische Schußwechsel, mal vorsichtiges Heranschleichen: Abwechslung ist garantiert. Schön ist die Grafik zwar nicht, aber das fällt nicht weiter ins Gewicht. Die entscheidenden Mankos hätten die Programmierer doch eigentlich erkennen und ausmerzen müssen. Es mangelt an der notwendigen Übersicht. Das Radar ist zu klein und zeigt zu wenig von der umliegenden Landschaft, und durch die dynamische Kameraführung kann ich manchmal weder meinen Freizeit-Rambo noch die fliesen Gegner sehen. Außerdem sind die Fahrzeuge einfach zu schwer zu manövrieren und produzieren viele kostspielige Dreher. Action-Fans sollten trotzdem ruhig einen Blick riskieren.

D.O.G			
Hersteller:	Greenwood	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium 133 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einem an einem PC bis vier per Netzwerk	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤ Sprache: Deutsch	
Präsentation: Durchschnitt		Multiplayer: Durchschnitt	
Ausstattung: Durchschnitt		Übersetzung: Durchschnitt	
PC PLAYER WERTUNG			
			

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FORMULA KARTS



Enger Kurven bereiten dem kleinen Flitzer keinerlei Schwierigkeiten. (640 x 480)

Angespannte Nerven, wacklige Knie, zitternde Hände: Wenn Sie schon mal ein paar Runden auf einer Kartbahn gedreht haben, kennen Sie das Gefühl. Ob Sega wohl etwas von dem adrenalinfördernden Gefühl in ihre PC-Umsetzung retten kann?

Statt mit Ferraris oder Formel 1 Boi den geht es diesmal mit den kleinen Karts an den Start. In letzter Zeit sprießen Kartrennbahnen wie Pilze aus dem Boden, da dürfen PC-Vertreter natürlich nicht fehlen. »Formula Karts« konzentriert sich voll auf die kleinen Flitzer und lässt sie weltweit auf die Pisten los. Ein bißchen geschummelt hat Sega dabei schon: Es ist wohl kaum vorstellbar, daß die Karts wirklich über schlammige Straßen in Brasilien rasen. Die acht Strecken sind naturgemäß relativ kurz geraten, die Rundenzeiten variieren zwischen 15 und 30 Sekunden. Um trotzdem Abwechslung zu bieten, haben sich die Programmierer sehr unterschied-



Ja wo fahren sie denn? Das Steuer fest umklammern, folgen Sie der Konkurrenz. (640 x 480)

liche Szenarien ausgedacht: In Australien fahren Sie durch Minenschächte, in Ägypten knattern Sie an Pyramiden vorbei.

Lobenswert ist wie bei »Worldwide Soccer« aus dem selben Hause die Optionsvielfalt. Vom Trainingsmodus bis zum Arcade-Rennen (hier gibt es Extras wie Turbo-Booster im Tausch gegen eingehmste Prämien), allerlei Grafik-Feintuning und auch ein Netzwerkmodus sind in Formula Karts integriert. Die schicke SVGA-Grafik zuckelt selbst auf High-End-Rechnern dahin, in der größeren Auflösung kommt ein rasanteres Fahrgefühl auf. Weiterhin läßt sich die Rundenzahl einstellen und ob das Kart bei Rempeln beschädigt wird oder nicht.

Die kurzen Parcours fordern nur selten Ihre Fahrkünste: Ein Tête-à-tête mit einer Bande bringt meist keinerlei Zeitverlust gegenüber einem rechtzeitigen Abbremsen vor der Kurve. Schnell ist die Streckenführung im Gedächtnis eingepreßt, so daß optimale Rundenergebnisse innerhalb kürzester Zeit erlernt sind und der computergesteuerten Konkurrenz nur wenig Chancen zum Sieg bleiben. Die Rivalen sind zwar lernfähig, auf Dauer trotzdem zu schwach. In längeren Rennen sind oft Pitstops notwendig,

um Ihren Tank wieder aufzufüllen oder Reparaturen durchzuführen. Das geschieht vollautomatisch, sobald Sie in die Pitlane einbiegen, nur fahren Sie hier erheblich langsamer und verlieren so wertvolle Sekunden

(ab)

In der Wiederholung sehen Sie das Kart in seiner vollen Pracht. (320 x 200)

ALEX BRANTE

Sega hat sichtlich Mühe investiert, die Limitationen der Kurzstrecken-Rennsimulation aufzuheben. Viele nützliche Optionen, abwechslungsreiche Pisten, mehrere Kamerawinkel und ein aufputschender Soundtrack. Ein Solofahrer langweilt sich trotzdem schnell, Kartfahren auf dem PC bleibt eben eine dröge Angelegenheit. Auch wenn es ein teurer Spaß ist: Selbst in einer solchen Seifenkiste zu sitzen, ziehe ich dem Spiel auf jeden Fall vor. Immerhin haben die Programmierer an einen Netzwerkmodus gedacht, eine kurze Partie mit Freunden ist natürlich weitaus spannender. Formula Karts ist zwar eine gelungene Simulation, kann jedoch nicht mit ausgewachsenen Rennspielen mithalten.

FORMULA KARTS

Hersteller:	Sega	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 200-MHz, 16 MB RAM
Anzahl der Spieler:	Einer an einem PC, bis acht Netzwerk	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieldauer:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HARDCORE 4x4



Wieso kaufen sich Stadtfahrer eigentlich ein Geländefahrzeug? Weil es einen Hauch von Abenteuer suggeriert. Natürlich ist das gute Stück viel zu wertvoll, um es wirklich mal »Offroad« zu testen. Dafür müssen dann Computersimulationen herhalten.

Rennspiele, in denen Sie sich mit Geländefahrzeugen über holprige Strecken schlagen müssen, kommen jetzt immer mehr in Mode. Nach »Test Drive: Off Road« (siehe PC Player 6/97) beglückt uns Gremlin nun mit »Hardcore 4x4«. Die Ausstattungsmerkmale im Überblick: neun Strecken, die Sie auch seitenverkehrt fahren können, 13 Jeeps mit unterschiedlichen Fähigkeiten, drei Turnierklassen, die erst nach und nach freigeschaltet werden, Wahl zwischen Automatik- und Schaltgetriebe sowie mehrere Einzel- und Zeitfahrrennen. Am Anfang stehen nicht alle Optionen zur Verfügung, erst mit dem Gewinn eines Turniers haben Sie Zugriff auf neue Strecken und Fahrzeuge. Das Anfängerturnier umfasst sieben Rennen, in denen Sie je nach Platzierung Punkte bekommen. Nur wenn Sie am Ende des Turniers die Tabelle anführen, dürfen Sie sich in der nächsthöheren Klasse mit der Konkurrenz messen.

Auf der Piste ist Unübersichtlichkeit Trumpf: Wenn Sie erst einmal die Führung übernommen haben, ist der weitere Streckenverlauf oft nur zu erraten. Grün in grün oder grau in grau – nur ein schmaler Pfad führt weiter. Sollten Sie sich falsch entschei-

den, warten ein paar Polygonspalter darauf, sich von Ihrem Fahrzeug zu lösen. Der Rampenierungsgrad Ihres Jeeps soll sich auf die Leistung auswirken, spürbar ist das aber nicht. Dafür ist das Gelände einfach zu uneben, selten haben Sie

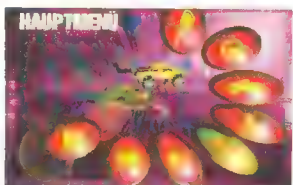


Im Gelände geht es hoch her: Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten. (640 x 480)



Eine düstere Stimmung herrscht beim Eiertanz um den Vulkan. (320 x 200)

die Gelegenheit, schneller als 50 km/h zu fahren. Ein hektisches Geräuschemischling mit der trägen Steuerung ist vonnöten, um nicht allzu oft in eine Karambolage zu geraten oder Überschlüge zu produzieren. Die enormen Hardware-Anforderungen erschweren zudem die Spielbarkeit merklich. Die SVGA-Grafik ist erschreckend langsam, die Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkte mit einer 16-Bit-Farbtiefe wohl als Test für die übernächste Prozessorgeneration gedacht. In der niedrigeren VGA-Auflösung spielt es sich mit einem entsprechenden Rechner hingegen flüssig, doch ist die Streckenführung jetzt kaum noch zu erkennen. (ab)



Im Hauptmenü finden Sie alle Optionen auf einen Blick.

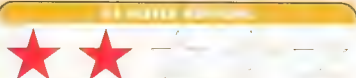
ALEX BRANTE

Die Spielbarkeit von Hardcore 4x4 hält sich knapp unterhalb der Schmerzgrenze. Eine etwas geschickter gewählte Farbpalette oder wenigstens einen einblendbaren Streckenüberblick vermisse ich schmerzlich. Die unterschiedlichen Fahreigenschaften der Jeeps machen im Rennen überhaupt keinen Unterschied: Es bleibt eine holprige Angelegenheit mit einer trägen Steuerung und wenig Anreiz weiterzuspielen. Kurzum, es macht keinen Spaß.

Die Optionsvielfalt ist immerhin ausreichend, auch die Turniermodi sind durchdacht. Da aber im Rennen die Motivation schnell absackt, sind diese Funktionen für die Katz. Im Moment bevorzuge ich doch eher Asphaltrennspiele, die erheblich ausgereifter sind.

Hersteller:	Gremlin	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 200 MHz, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zweier (an einem PC) bis vier (Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	Spielfiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

MONSTER TRUCKS

Nicht zu Fuß über Stock und Stein, nein, mit »Monster Trucks« durchs unwegsame Gelände ist der letzte Schrei. Nun offeriert Ihnen auch Psygnosis das Vergnügen, ohne daß Sie sich die teuren Riesenreifen an den Jeep montieren müssen.

Bei Psygnosis haben die Programmierer den Zahn der Zeit erkannt: »Monster Trucks« beschäftigt sich wie schon »Monster Truck Madness«, »Test Drive: Off Road« und »Hardcore 4x4« mit den gewaltigen Jeeps auf riesigen Reifen. Die Optionen sind wohlgeübt in einem schlampigen Wirrwarr von Menüs versteckt. Fallbeispiel Truck: Neun davon stehen zur Auswahl und unterscheiden sich in fünf Merkmalen. Als Anfänger sucht der Spieler sich wohlweislich ein Gefährt aus, das viel Schaden vertragen kann. Ansonsten ist ein Rennen über drei Runden kaum zu überstehen. Ständige Karambolagen und schwindelerregende Sprünge beendet die Fahrt meist vorzeitig. Entscheiden Sie sich für eine Meisterschaft, starten Sie in der dritten Liga. Nur wenn Sie diese gewinnen, steigen Sie in die zweite Liga auf. Wie schon bei Hardcore 4x4 schalten sich manche Strecken erst dann frei, wenn Sie in eine nächsthöhere Liga aufsteigen. Sowohl beim Training wie auch der Meisterschaft haben Sie die Wahl zwischen zwei Rennarten: »Circuit« und »Endurance«, wobei die zweite Variante erheblich leichter zu bewältigen ist. Das Rennen besteht aus zehn Checkpunkten, die über das gesamte Gebiet verteilt sind. Da ein Pfeil ständig anzeigt, wo sich der nächste Punkt befindet, suchen Sie ruhig Abkürzungen, ohne sich völlig zu verfahren. Das »Circuit«-Rennen umfaßt zwar nur drei Runden, verlangt aber viel Auswendiglernerei. Ohne jegliche Übersicht enden viele Abzweigungen in einer Sackgasse,



Nur ein kleiner Ausflug in die Lava würde das Spiel vorzeitig beenden. (640 x 480)

se, und selbst wenn Sie die Strecke wiederfinden, gibt es keinerlei Anzeige, ob Sie überhaupt in die richtige Richtung fahren. Trotz fehlender Karte verlieren Sie den Überblick nicht ganz so leicht wie in Hardcore 4x4 – wenigstens die Hauptstrecke ist einigermaßen zu erkennen. Die störrische Steuerung erlaubt aber zu viele Sprünge, die oft einen erheblichen Schadenzuwachs zur Folge haben. In späteren Levels wimmelt es nur so von Lavagruben, die bei nur einem Fahrfehler ein schnelles Ende des Rennens bedeuten. Als »Schmankerl« haben die Programmierer an ein »Car-Crushing«-Turnier gedacht. In einer kleinen Arena tritt der Spieler gegen einen Konkurrenten an, um möglichst viele Autowracks innerhalb einer Minute zu zerquetschen. Die DOS-Version ist der Windows 95 Variante in jedem Fall vorzuziehen, da sie merklich schneller läuft. Trotzdem müssen Sie auf die SVGA-Grafik verzichten, da die Fahrt viel zu langsam ist. Sie wählen zwischen vier Perspektiven: Im Cockpit kommt zwar der größte Geschwindigkeitsrausch auf, aber da Sie so erst sehr spät die nächste Kurve erkennen, nehmen Sie eine der Außenperspektiven. Der Mehrspielermodus darf nicht unerwähnt bleiben: Bis zu neun Spieler fahren nacheinander die Rennen und vergleichen dann ihre Zeiten. (ab)



Sie müssen nicht nur über karge Landstriche brausen, sondern dürfen auch den Strand unsicher machen. (320 x 200)



Erst am Checkpoint zeigt der Pfeil die Richtung der nächsten Teilstrecke an.

ALEX BRANTÉ

Wenn ich sage, daß Monster Trucks besser ist als Hardcore 4x4, will das nicht viel heißen. Zwar ist die Übersicht etwas größer und damit der Frustrationsfaktor nicht ganz so hoch, trotzdem kann das Spiel nicht überzeugen. Ein einziger Fahrfehler kostet oft nicht nur den Sieg, sondern wirft den Spieler bis auf den letzten Platz zurück oder bedeutet ein vorzeitiges Aus. Die SVGA-Grafik ist weder unter DOS noch unter Windows 95 genießbar, die niedrige Auflösung zudem sehr häßlich. Dazu ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt. Immerhin unterscheiden sich die neun Trucks merklich voneinander. Es kommt sogar ein gewisser Fahrspaß auf. Nur die Sprünge sind unkontrollierbar und werden leicht zum Verhängnis. Für den sogenannten »Mehrspielermodus« fehlen mir ausnahmsweise die Worte. Wenn Sie sich eine Offroad-Rennsimulation zulegen wollen, empfehle ich Ihnen am ehesten Monster Truck Madness.

MONSTER TRUCKS

Hersteller:	Psygnosis	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS DOS & Windows 95	Pentium 200MHz, 16 MBite RAM
Anzahl der Spieler:	Ein- oder 2- bis 9 Spieler (nacheinander an einem PC)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

CRAZY GRAVITY

Es geschieht nicht oft, daß ein kleines Spiel mit einer netten Idee auf dem Tisch unserer Tester landet. Noch dazu läuft das Ganze in diesem Fall im Windows-Fenster und ist ideal geeignet, die Langeweile im Büro zu vertreiben oder neugierige Kollegen von der Arbeit abzuhalten.

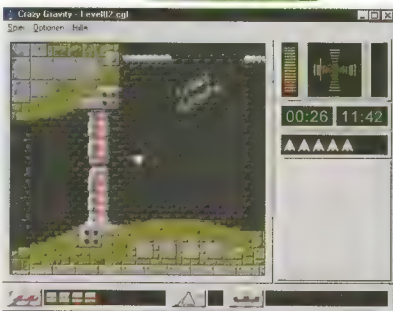
Stellen Sie sich ein Raumschiff vor, dessen einzige Aufgabe darin besteht, Container innerhalb eines Höhlenlabyrinths von einer Plattform zu einer anderen zu transportieren. Das Problem dabei: Das Raumschiff darf nirgendwo anecken, sonst erfreut sich der Spieler an einer farbenfrohen Explosion, und ein Leben ist ausgehaucht. Weitere Schwierigkeit: Das Schiff bewegen Sie ausschließlich durch Beschleunigen. Nach links oder rechts manövrieren Sie es, indem Sie das Triebwerk in die entsprechende Richtung drehen und dann kurz vollen Schub geben. Außerdem zieht die Erdanziehungskraft das Schiff, langsam aber sicher nach unten, so daß Sie immer wieder mit den Triebwerken ausgleichen müssen. Doch bei »Crazy Gravity«, das in einem Fenster unter Windows 95 läuft, muß das Spaceshuttle auch Lasten tragen. Der Frachter kann aber immer nur einen Container transportieren. Sind alle Behälter an Ort und Stelle, ist der Level gelöst. Es geht im nächsten weiter, der mindestens so gemein ist wie der Vorgänger: Schleusen öffnen sich immer nur in eine Richtung, Tore lassen das Schiff nur passieren, wenn es spezielle farbige Schlüssel an Bord hat. Die Schußwaffen feuern horizontal oder vertikal, und Magnete



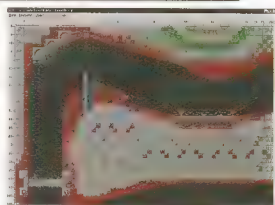
Von links: Roter, grüner und blauer Schlüssel, Container, Eine-Richtung-Schleuse, Tor für gelben Schlüssel, Gebläse, Verwirbler, der das Schiff von selbst rotieren läßt, und Magnete.



Hupsa! Da wollte das Schiff zu schnell auf-tanken und ist am Behälter zer-schellt.



▲ Crazy Gravity ist ein nettes Windows-Spiel, das man gerne mal zwischendurch spielt.



Mit dem Editor können Sie eigene Level konstruieren und Kollegen in den Wahnsinn treiben.

und Düsen drücken den Transporter in Richtungen, die unter Garantie gefährlich sind und die man besser nicht einschlagen sollte.

Nebenbei muß der Transportunternehmer noch auf den Sprit seines Gefährts und auf die ablaufende Zeit achten. Insgesamt warten 20 Level auf den Frachtarbeiter, die er in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchspielen kann. Ein Level-Editor ist auch mit von der Partie. Es gibt also genug zu tun, und so mancher träger Bürotag dürfte damit gerettet sein.

(hf)

HENRIK FISCH

Ich gebe zu, ich war zunächst etwas befangen, als ich die CD vom Systema-Verlag auf meinem chronisch überlasteten Schreibtisch entdeckte. Im Moment gibt es zu viele Buchverlage, die sich in der Spielebranche mit Schrottprodukten der peinlichsten Sorte eine goldene Nase verdienen wollen. Mit gemischten Gefühlen installierte ich Crazy Gravity auf meinem Windows-Arbeitscomputer – und war angenehm überrascht. Nach vier gelösten Leveln stand schließlich fest: Das Spiel bringt Spaß! O.k., man darf es nicht mit ausgewachsenen 3D-Actiontiteln der Hundert-Mark-Klasse vergleichen. Die sind aber auch nicht unbedingt jedermanns Sache. Vor allem, um in der Arbeitspause den Kopf freizubekommen, sind Spiele vom Kaliber eines Comanche 3 oder Dungeon Keeper eher unangebracht.

Wer ein wirklich nettes Spiel für den Windows-Desktop im Büro oder für zwischendurch sucht und Crazy Gravity beim Software- oder Buchhändler im Regal stehen sieht, kann bedenkenlos zugreifen. Für 30 Mark finden Sie so schnell kein besseres Zwischendurch-Spiel.

CRAZY GRAVITY

Hersteller: Systema Verlag GmbH
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
486-DX2 100, 8 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Schlecht
Ausstattung: Gut

Spieltiefe: Durchschnitt
Komfort: Durchschnitt
Multiplayer: nicht, vom Übersetzung: –

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

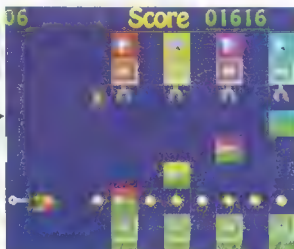
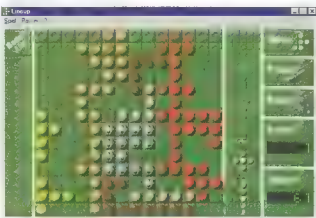
MICROSOFT PUZZLE COLLECTION

Boris Schneider und Aleksej Pashitnow haben nicht nur beide einen russischen Vornamen, sondern auch den gleichen Geldgeber. Doch nur Aleksej kommt wirklich aus Rußland und ist obendrein der Vater der »Microsoft Puzzle Collection«.

Eine brillante Spielidee braucht nicht automatische bombastische Grafik und Surround-Sound. Das hat Aleksej Pashitnow mit »Tetris« bewiesen. So ist es auch bei der »Microsoft Puzzle Collection«. Sie enthält gleich zehn verschiedene Denkspiele, die alle mit lustigen Soundeffekten und Musik von der CD zu gefallen suchen.

»Lineup« hat großes Suchtpotential. Auf einem Feld müssen Sie eine waagerechte oder diagonale Linie aus mehreren Einzelteilen bilden. Dafür gibt es Bonuspunkte, gegen die Sie das aktuelle Teil drehen oder ein fälschlich gelegtes wieder zurücknehmen dürfen. Der Name »Rat Poker« ist leicht irreführend – eine Menge bunter Ratten tummelt sich auf einem Baugerüst, die nur verschwinden, wenn Sie sie in gleichfarbigen Reihen aufstellen. In »Finger« müssen Sie Knoten entwirren, die in eine Reihe von senkrecht herunterhängenden Seilen geknüpft sind. Leicht wird: das Kugelsortierspiel »Finty Flush«. In ein vier mal vier Felder großes Gebiet sollen Sie gleichfarbige Kugeln aus dem darüberliegenden Bereich verschieben. »Jewel Chase« gehört zu den Highlights der Sammlung. Als Langfinger müssen Sie gegen den Computer möglichst viele Schätze einsacken, dabei können Sie

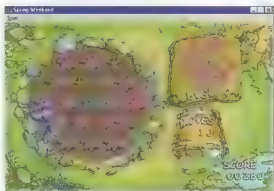
Jewel Chase: In späteren Levels kommen Sie nur mit Schlüsseln an die Schätze.



Lineup: Puzzeln Sie auf dem Spielfeld eine senkrechte oder diagonale Linie zusammen.

nur auf Feldern mit der gleichen Farbe treten. In »Color Collision« steuern Sie eine Art Zauberstab,

mit dem Sie mehrere Bälle treffen müssen, die sich dann in Linien verwandeln. »Mixed Genetics« macht Sie zum Genmanipulator. Sie stecken mehrere Kreaturen mit ähnlichen Körpermerkmalen in ein Reagenzglas und hoffen, daß daraus wieder das Urwesen wird. Ein weiteres Glanzlicht ist »Spring Weekend«. Sie müssen dabei Figuren nachbilden, und zwar drehen Sie dazu einige Symbole auf einer Wiese in Verschiebepuzzle-Manier. In »Charmer« versuchen Sie Ihr Glück als Schlangenbeschwörer. Durch die Wahl der richtigen Flöte sorgen Sie dafür, daß Schlangen aus einer Reihe von Körben nach oben kommen und Deckel sowie Körbe aus dem Bild räumen. Ins »Muddled Casino« nimmt Sie das gleichnamige Verschiebespiel. Sie schreiben Spielkarten waagrecht und senkrecht über den Tisch und wetten gegen die Bank, ob und wieviele Karten Sie richtig verschwinden lassen können.



Spring Weekend: Drehen Sie je sechs Objekte um ein siebtes, und bilden Sie so die Figur rechts oben nach.

ROLAND AUSTINAT

Konfuzius sagt: Es kann nicht alles spitze sein. Bei zehn verschiedenen Spielen gibt es zwangsläufig Qualitätsunterschiede. Während Spring Weekend, Jewel Chase und Lineup zu meinen persönlichen Favoriten zählen, gehört das eher fide Fringer oder das leicht verquere Finty Flush zur Kategorie »Einmal starten, spielen, beenden und nie wieder laden«.

Ganz klar, daß Aleksej Pashitnow mit dem Mir-Team (nicht dem aus der Weltraumstation) nicht fortwährend Geniestreiche wie Tetris aus dem Ärmel schütteln kann. Für ein kleines Spielchen zwischendurch ist die Puzzle Collection aber bestens geeignet und bekommt drei Sterne, weil ein paar gute Titel die mittelmäßigen nicht genug aufwerten. Eine Frage sei mir gestattet: Warum kopiere ich in der Vollinstallation dutzendweise MBytes auf meine Laptop-Festplatte, wenn dann bei jedem Programmstart nach der CD im Laufwerk gefragt wird?

MICROSOFT PUZZLE COLLECTION

Hersteller: Microsoft
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
P. 90 16 MByte RAM 2x-CD-ROM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt Spieliefe: Gut
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: Durchschnitt Übersetzung: Gut

PC PLAYER WERTUNG



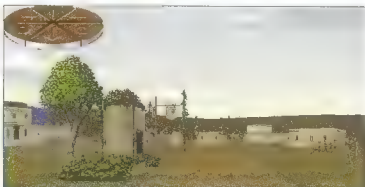
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BETRAYAL IN ANTARA

Orkenblut und magische Waffen, das ist es, wonach der typische Rollenspieler verlangt. Ob »Betrayal in Antara« diese Gelüste stillen kann, muß sich jedoch erst noch zeigen ...

Aren, Sohn eines einfachen Wirtshausbesitzers, wollte eigentlich nur zum Angeln gehen. Doch am Strand sieht er zwei Männer, die mit einer fliegenden Bestie um ihr Leben kämpfen. Die Situation erscheint aussichtslos. Kurz bevor das Ungetüm zum endgültigen Schlag ausholen kann, zucken Blitze aus Arens Fäusten. Das Biest verbrennt zu Asche. Als der Rauch verschwindet, stellt sich einer der beiden Herrschaften als William Excobar von Panizor vor. Der andere verharrt wort- und regungslos, er ist nämlich bereits verstorben. Aren schockieren die in ihm schwelenden magischen Kräfte und so läßt er sich schnell von William überreden, ihn in dessen Heimatstadt zu begleiten. Dort soll der mächtige



Die Spielgrafik sieht nur stellenweise erträglich aus und ruckelt unsagbar.

VOLKER SCHÜTZ

Meine Begeisterung über Betrayal in Antara legte sich schlagartig, als die Vorankündigungen der Pressemitteilung mit der harten Realität konfrontiert wurde. Was meine Augen da auf dem Bildschirm erblickten, scheint eine Mixtur aus den schlimmsten Alpträumen eines Computerspielers zu sein. Verknüpft Sierra doch die miese, fehlerhafte Grafik von Daggerfall mit einem DSA-ähnlichen Kampfsystem und einem Spielverlauf, der so wasserdicht ist wie ein Sieb. Eine Unzulänglichkeit reht sich an die andere.

Da bedankt sich doch beispielsweise eine Priesterin für meine Hilfe, obwohl ich noch keinen Finger gerührt habe. An anderer Stelle erscheint ein Textfenster, das ankündigt, ich sei von Feinden umzingelt. Die angreifenden »Horden« bestehen drolligerweise aus zwei unmotivierten Soldaten. Ab und zu stößt mein dreiköpfiger Trupp gegen unsichtbare Mauern, was nicht gerade zu meinem Wohlbefinden beiträgt. Letztendlich stört mich noch die dröge Landschaftsgrafik, die sich am besten mit einem Wilhelm-Busch-Zitat beschreiben läßt: »Rechts sind Bäume, links sind Bäume und dazwischen Zwischenräume, und dahinter -ach, fließt ein Bach«.



Nach und nach lernt unser Zauberlehrling Aren, sich mit Magie zur Wehr zu setzen.

Scheinbar nach Betrieben werden einige Städte als Übersichtskarte, andere als dreidimensionale Gebilde dargestellt.



Magier Finch Aren unter seine Fittiche nehmen und ausbilden. Auf diese Weise wird der gemütliche Angel-Nachmittag zum Anfang eines langen Abenteuers um Magie, Mord und Intrigen. Sie steuern in »Betrayal in Antara« die zweiköpfige Gruppe, die im Laufe des Spiels noch durch weitere Mitglieder ergänzt werden darf, durch die Welt von Ramar. Diese bietet wie schon die Umwelt des Vorbildes »Betrayal at Krondor« 360 Grad Bewegungsfreiheit in dreidimensionaler Umgebung. So manche Stadt möchte sich jedoch unerklärlicherweise dem Zwang des Plastischen nicht unterwerfen und läßt sich deshalb lieber aus der Draufsicht abbilden. Auch in Gesprächen oder beim Waffenkauf blendet das Spiel auf mund- ..., pardon, handgemalte Standbilder um. Die rundenbasierten Kämpfe finden wiederum in der isometrischen Vogelperspektive statt. Ein ziemlichliches Durcheinander also, was die Darstellungsform angeht. Ansonsten bietet Betrayal in Antara alles, was zu einem typischen Rollenspiel gehört: Bestandene Kämpfe und gelöste Rätsel erhöhen die Attribute der Spielcharaktere, erschlagene Gegner dienen als Goldquelle beziehungsweise Waffenkammer. Und ein umfangreiches Magiesystem sorgt für zahlreiche Zaubersprüche. Angenehm fällt weiterhin die detaillierte Automap auf, die sich zusätzlich zu den zahlreichen automatischen Markierungen auch per Hand beschriften läßt. Außerdem ist eine »Flashback«-Funktion enthalten, welche lang zurückliegende Konversationen noch einmal Revue passieren läßt. (vs)

BETRAYAL IN ANTARA			
Hersteller:	Sierra	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	① ② ③ ④ ⑤
		Sprache:	Englisch
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	nicht vorh.
		Übersetzung:	geplant
PC PLAYER WERTUNG			
★★★★			

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Def mit einem Testen Sie auf Seite 80

0003000

Andere Spielekonsolen kommen in den Schrank. Die Sony PlayStation kommt überallhin: 24-Kanal-Stereo-Sound für die Ohren, 3D in Echtzeit für die Augen und (was sonst) CD-ROM-Technologie für den Raum dahinter. Und dann erst die 200 Spiele, die dir das Adrenalin in jede Zelle deines Körpers p u m p e n ! Hier hast Du mehr Möglichkeiten, als irgendwo anders, in faszinierende Welten einzutauchen. [Aber auch, heillos unterzugehen...]



Jetzt für
unglaubliche

299,-*

*unverbindliche Preisempfehlung

200 Spiele 3D in Echtzeit

It's not a game

ED-ROM
Technologie

LORDS OF THE REALM 2 – SIEGE PACK

Burgen bauen, belagern und bezwingen wurde selten so gut realisiert wie in »Lords of the Realm 2«. Damit bei Ihren Eroberungszügen keine Langeweile aufkommt, liefert das »Siege Pack« neue Burgen und eine Mini-Kampagne nach.

Das Sub-Genre der »Korn- und Schwerter«-Spiele, vor über zwölf Jahren von »Kaiser« auf dem C64 begründet, verwöhnt seine Fans nicht gerade mit zahlreichen Neuerscheinungen. Das zweiteilige »Lords of the Realm« von Sierra war nicht nur eine dankbare Neuinterpretation, sondern übernahm das Zepter in der Riege der Königreichsspiele. Damit das so bleibt, schiebt Sierra soeben das »Siege Pack« (Siege = Belagerung) nach, das allerdings ohne »Lords of the Realm 2« seine Arbeit nicht aufnimmt. Spielprinzip, Optik und Bedienung blieben unangetastet. Das hat für geübte Lords natürlich deutliche Vorteile, doch gibt es mittlerweile Spiele mit hübscheren und klareren Landkarten. In manchem Untermenü hätte die Mausbedienung Verbesserung verdient – so fällt das Heraus-picken einzelner Arbeiter aus einem Pulk nicht immer leicht. Und kaum ein Landesfürst, der nicht aus Versehen den Baumodus seiner Burg deaktiviert.

Das Siege Pack installiert sich problemlos und bietet zu den üblichen Spielmodi drei wesentliche Ergänzungen. Da wäre zunächst eine Kampagne, die den Eroberer durch sechs neue Länder führt. Die zweite Neuerung heißt im noch englischsprachigen Erweiterungspaket Skirmish (= Scharmützel). Dabei handelt es sich um



▲ Metzel: Im Siege Pack sind hübsche neue Burgen per Echtzeitschlacht wahlweise zu erobern oder zu verteidigen.



Zugabe: Das Siege Pack enthält einen brauchbaren Karten-Editor.



Das Trainingslager bietet reichhaltige Auswahl. Sogar die Stärkeverhältnisse sind manipulierbar (mitte unten).

ein Trainingslager, in welchem Sie Ihre Künste bei den Echtzeit-Auseinandersetzungen vervollkommen sollen. Zehn Landschaften voller natürlicher Hindernisse warten auf Duelle. 15 Burgen, darunter zehn neue Varianten, dürfen Sie wahlweise erobern oder verteidigen. Außerdem gibt es zehn Landkarten, die mit Barrikaden und Stellungen versehen wurden. Wem das als Übungsterrain noch nicht ausreicht, importiert eigene Entwürfe. Und damit wären wir bei der dritten Realm-Ergänzung, dem Karten-Editor. Er hilft bei der Entwicklung von Landkarten, Burg- und Trainingszennarien. (rm)

RALF MÜLLER

Die Mini-Kampagne fordert alte Kaiser-Recken wie mich ordentlich heraus. Die Computergegner sind nicht zu unterschätzen, was den Ehrgeiz weckt. Trotzdem gibt es langweilige Phasen im Spielverlauf. Obendrein ist die Bedienung nur selten vorbildlich. Sehr nett finde ich die Idee mit dem Trainingslager – schneller Spaß am Stück sozusagen. Der Duell-Modus kann allerdings nicht mit ausgewachsenen Echtzeit-Spielen konkurrieren. Dafür wurden die Mehrspielermodi um eine Internet-Unterstützung ergänzt: Kreuzzüge und Duelle wickelt im Web das Sierra Internet Gaming System ab. Insgesamt bleibt es im Siege Pack bei einem durchschnittlichen Aha-Erlebnis, das wohl nur wahre Genrefans begeistert.

LORDS OF THE REALM 2 – SIEGE PACK

Hersteller:	Sierra	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS	P-333 16 MB/16 RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem, 4x-Netzwerk oder Internet)	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmarks befindet sich auf Seite 80

Geschwindigkeitsspiel für Fortgeschrittene

SEAFIGHT

Seit «Monkey Island» und «Pirates!» beleben Totenkopfflaggen eher selten den PC-Bildschirm. Richtig Action in die angestaubte Seemannskiste bringt «Seafight»: Mit Geschick und guten Reflexen dürfen Sie als Kapitän munter Segler versenken.

Fette Breitseiten, lauter Donnerhall, knirschende Planken und zusammengeschossene Wracks, die leise gluckerd sinken, erfreuen den Fan von zünftigen Seeschlachten. Hochauflösende, peppig bunte Grafiken nebst kurz gehaltener Missionen versprechen den schnellen Spielspaß in der Mittagspause – zumal «Seafight» von Trinode Entertainment sogar auf eine langwierige Installation verzichtet und direkt von CD anläuft. Hier erhält der Spieler auch den ersten Schuß vorm Bug, denn das Windows-95-Spiel nimmt keinerlei Rücksicht auf die vorhandene Konfiguration. So war bei den meisten Test-Versuchen der Mauszeiger schlicht verschollen – selbst bei geforderter 640-mal-480-Auflösung mit 65 000 Farben. In der Regel blieben Grafikfehler und ein Mauszeiger Marke «fliegender Holländer», der wie ein Phantom auf manchen Bildschirmseiten einfach verschwindet, dem Spieler erhalten. Und wir hielten zwei Original-Verkaufsversionen in den Händen! Wer sich mühsam bis



Statt Cursor gibt es Grafikfehler.

zum Auswahlmü vor- gekämpft hat, darf sich für England, Frankreich, Spanien oder die Freieoener entscheiden. Pro Seite sind gut 15 Kurzmissionen zu spielen, in denen Sie Feindfregatten versenken, Festungen ausschalten, Eskortschiffe schützen oder Häfen erobern. Viel Action, in der sich ein

Kapitän gleich zu Levelbeginn mitten-drin wiederfindet. Vorplanung, taktischer Flottenaufbau oder große Segelfinessen sind gar nicht gefordert. Oft sind nur eine Wende, Volzeug setzen und gezielte Breitseiten nötig, um die Aufgabe zu erfüllen. Das hört sich deutlich einfacher an, als es in

der harten Seafight-Praxis dann aussieht: Zunächst müssen Sie aus dem Online-Handbuch (nur per Internet-Browser von CD zu lesen) die wichtigsten Tastaturbelegungen lernen, denn nur eine kombinierte Maus-Tastatur-Steuerung treibt die Segler voran. Mit etwas Übung sind die Anfangslevel schnell überstanden, doch in der Folge sind derart hektische bis heftige Aufgabenstellungen zu erledigen, daß selbst ein alter Seebär vorzeitig von Bord geht: Er muß zwischen mehreren Seglern hin- und herschalten, Kurs und Geschwindigkeit regeln, alle Boote vor dem Auflaufen bewahren, Felsen und Mahlströmen ausweichen, den Gegner taktisch klug auf Steuerbord passieren und ihn dabei im richtigen Moment mit einer Breitseite beplastern. Selbst geschickte Aktionkünstler strecken hier schon mal die Segel. (rm)



Volltreffer: Den britischen Kanonenturm per Breitseite auszuschalten, ist noch einfach.



Schöne Spielidee: Seafight bietet actionbetontes Schiffsversenken, überfordert jedoch behäbige Kapitäne, die erst denken und danach handeln wollen.

RALF MÜLLER

Vom Ansatz her klingt Seafight wie eine gute Idee, denn mit leicht zu steuernden Seglern ab und an auf Fregattenjagd zu gehen und ein paar Prisen einzusammeln, dürfte den dumpfen Alltag spürbar beleben. Doch leider ebbt »der schnelle Spielspaß für Zwischendurch« derart flott ab, daß die Motivation kentert.

Mehrere Schiffe geschickt und sinnvoll durch eine Seeschlacht zu bugseren, bleibt wohl den meisten PC-Spielern verwehrt. Und schließlich führen die äußerst schlampige Programmierung und das hektische Leveldesign zum endgültigen Schiffbruch. Ausgebufften Strategen und alten Pirates!-Veteranen bietet Seafight ohnehin nicht genügend Tiergang. Grundsätzlich gehe ich sehr gerne auf Kaperfahrt, doch mit Seafight bleibe ich lieber im Hafen.

SEAFIGHT

Hersteller:	Trinode Entertainment	Empfohlene Hardware:	P 133
Betriebssystem:	Windows 95		16 MB RAM, 4x-CD, 2-MB-Grafikkarte
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorhanden
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	—

PC PLAYER WERTUNG



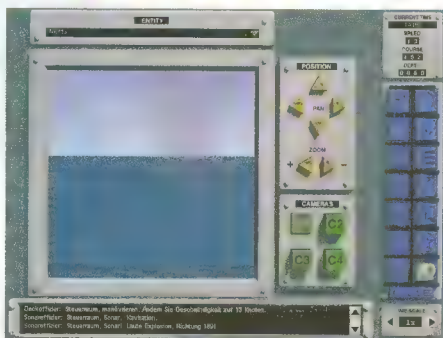
Wert zum Wertungssystem: 1 = dem neuen Benchmark-Befehlstonen lesen Sie auf Seite 80

688(I) HUNTER/KILLER

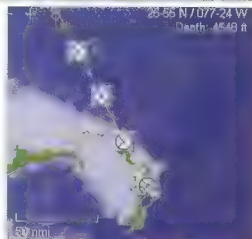
Ohne Klaustrophobie geht es in dieser neuen U-Boot-Simulation von »Jane's« zu. Tauchen Sie ab und beschäftigen die Gegner mit Torpedos und Raketen.

Als Kommandant eines Jagd-U Bootes der »Los Angeles«-Klasse befreien Sie die Welt von üblen Drogenbaronen und verrückt spielenden russischen Militärs. Das Programm simuliert hierbei die verbesserte Version der »688«-Baureihe, welche die Tiefenruder am Bug und nicht mehr am Turm führt. Bevor Sie in See stechen, muß im Hafen das Schiff mit Waffen bestückt und bei Bedarf repariert werden. Außerdem lohnt es sich, dort einen Blick in die Befehle zu werfen. Trainingsmissionen machen Sie mit den Grundbegriffen der unterseeischen Kriegsführung vertraut. In elf Einzelaufträgen sollen Sie dann Raketenangriffe mit »Tomahawk«-Cruise-Missiles oder Rettungsmissionen durchführen. Die Kampagne schließlich besteht aus mehreren zusammenhängenden Einsätzen in insgesamt vier Gebieten. Sie können während dieser Missionen nicht in den Hafen zurückkehren, also überlegen Sie gut, welche Waffen Sie mitnehmen. Zunächst geht es nach Kuba, wo SEAL-Spezialtruppen abgesetzt und danach ein Drogenkartell gesprengt werden sollen. Im Mittelmeer sorgen die Libyer für Ärger, und auch die Iraner hatten nicht still. In der letzten Auftragsfolge dürfen Sie sich mit Nordkorea und Rußland herumschlagen, wobei das Abfangen moderner SSN (atomangetriebene Jagd-U-Boote) zu den schwierigsten Aufgaben gehört. Reicht Ihnen dieses Angebot nicht, lassen sich mit Hilfe eines Editors auch eigene Einsätze gestalten.

Einmal ausgelaufen, sind neben Radar und Funkpeilung die verschiedenen Sonarsysteme Augen beziehungsweise Ohren der Besatzung. Mit dem Kugelsonar im Bug nehmen Sie Aktivortungen vor, wobei ein »Ping« ausgesandt wird. Dadurch verraten Sie jedoch Ihre eigene Position; daher ist das passive Lauschen von eminenter Bedeutung. Das Kugelsonar deckt dabei den



Diese Fregatte der »Krivak«-Klasse wird uns keinen großen Ärger mehr bereiten.



Für »Tomahawk«-Raketen legen Sie die Wegpunkte fest.

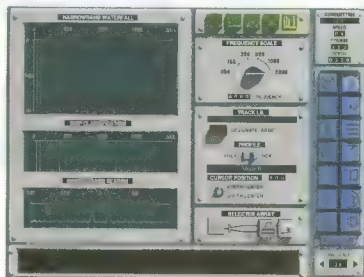
vorderen Bereich ab, am Heck befindet sich ein Schleppsonar. Kursänderungen verschlechtern das Lokalisieren von Kontakten, da es einige Zeit dauert, bis das

Schleppsonar wieder gerade hinter dem Boot herläuft. Einen geringeren Wert hat das Rumpfsonar, welches nur bei Geschwindigkeiten bis zu fünf Knoten einsetzbar ist. Selten benutzt, doch lebensrettend, ist die Anzeige für gegnerische Aktivortungen. Es besteht also höchste Gefahr, denn für gewöhnlich folgt ein Torpedo. Damit es erst gar nicht soweit kommt, gilt es, möglichst

zuerst zu feuern. Liegt also ein Sonarkontakt vor, kommt der Schmalbandbereich der »Wasserfall«-Anzeigen zum Zuge. Mit Hilfe von vorgegebenen Profilen läßt sich das Signal identifizieren. Nachdem auch die Geschwindigkeit feststeht, wechseln Sie auf den Zielbewegungs-Analysenscreen (TMA=Target Motion Analysis). Dort finden Sie auf grafische



Auf dem Breitbandsonar sind die Störungen im oberen Bereich gut zu erkennen. Diese wurden durch die Explosion eines Torpedos verursacht.



Im schmalen Frequenzbereich verraten Sonarkontakte ihre Herkunft. In diesem Fall handelt es sich um ein »Victor 2«-U-Boot.

IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!



SOFTWARE 2000

Weise eine Ziellösung und setzen dann Torpedos oder Harpoon-Raketen ein. Zuweilen geben Sie ein Objekt an Land mit Tomahawk-Marschflugkörpern dem Bombardement preis. Hierbei sind lediglich die Wegpunkte zu setzen. Falls Ihnen das alles zu kompliziert wird, helfen auf Wunsch Assistenten für Sonar, Feuerleitkontrolle und Zielanalyse. Über eine Außenansicht mit vier verschiedenen Kameraperspektiven läßt sich das U-Boot, etwaige SEAL-Teams sowie alle abgefeuerten Waffen betrachten.

VON RALF MÜLLER

Eines gleich vorweg: Hunter/Killer wendet sich an den harten Kern der U-Boot-Kapitäne, ganz im Gegensatz etwa zu Tom Clancy's SSN. Dank der Anleitung und der Trainingsmissionen finden zwar auch weniger Geübte in das Spiel, müssen jedoch mit mehreren Stunden Einarbeitungszeit rechnen, bevor sie überhaupt die Grundbegriffe beherrschen. Danach erhalten sie eine sehr akkurate und realistische Simulation, die nur mit dem ähnlich angesiedelten Fast Attack von Sierra zu vergleichen ist. Einige vermeidbare Fehler trüben jedoch das Wasser, in dem das U-Boot dümpelt. Bei der Lokalisierung wurden Spezialbegriffe wörtlich übersetzt und klingen hölzern, zuweilen mißverständlich. Dazu wäre auch eine etwas zeitgemäßere Präsentation angemessen gewesen, denn die Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1994 – Texturen sucht man auf den SSNs vergeblich. Wer bereit ist, über diese Mängel hinwegzusehen, erhält ein Spiel, das Simulationsfreunden viel Spaß bereiten wird.

Wieder glücklich im Heimathafen angelangt, schickt der Kommandant die Crewmitglieder auf Lehrgänge. Außerdem gibt es für erreichte Missionsziele Punkte, mit denen Sie Ihr 688 mit einem besseren Sonar oder leistungsfähigeren Maschinen ausrüsten. Das ist natürlich weniger wirklichkeitsgetreu, genauso wie die zuschaltbaren Mogeleyen, etwa Unzerstörbarkeit oder unlimitierte Munition. An einen Mehrspielermodus haben die Programmierer ebenfalls gedacht. Sie bilden Parteien oder treten jeder gegen jeden an. Internet-Gefechte sind geplant. Da sich der entsprechende Server jedoch noch im Aufbau befand, können wir an dieser Stelle noch keine Aussage über deren Qualität machen. (Frank Benjamin/rm)

HUNTER/KILLER		
Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 166 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem) bis acht (Netzwerk oder Internet)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe: Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt
		Multiplayer: Gut
		Übersetzung: Schlecht
★★★★		

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

DER INDUSTRIEGIGANT

»Transport Tycoon« war genau das richtige für die Bemitleidenswerten unter uns, die nie eine elektrische Eisenbahn besaßen. Der langersehnte Nachfolger ist bisher nicht zustande gekommen, dafür sorgt ein österreichisches Produkt für neue Streckenplanungen.

Wie der Name »Der Industriegigant« schon vermuten läßt, ist das Hauptziel dieses Spiels (wie wohl aller Wirtschaftssimulationen), Geld zu scheffeln. Eine gewisse Ähnlichkeit zu »Transport Tycoon« ist dabei kaum zu übersehen. Wieder wurde die isometrische Darstellung gewählt, um ein beliebig geformtes Gebiet zu überblicken. Sie können wahlweise den Computer eine Karte generieren lassen, sich eines vorgefertigten Szenarios bedienen oder mit Hilfe des Editors selbst eine blühende Landschaft erschaffen. Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Rohstofflieferanten und den zahlreichen Städten. Neu hinzugekommen sind als Zwischenstufe die Fabriken. Hier produzieren Sie aus den verschiedenen Rohstoffen insgesamt 36 unterschiedliche Güter.

Auch um den Verkauf müssen Sie sich selbst kümmern. Sie errichten diverse Großmärkte in den Städten, um Ihre Produkte an die Kundschaft zu bringen. Bis zu drei computergesteuerte Mitbewerber verfolgen jedoch das gleiche Ziel, mit denen Sie dann in vielen Städten in Konkurrenz treten. Um den Absatz anzukurbeln, rühren Sie monatlich die Werbetrommel oder senken den Preis für Ihre Waren um bis zu 25 Prozent. Zwar erinnert dieser Teil eher an »Capitalism«, aber wichtiger sind die Verbindungen zwischen den Lieferanten, Produzenten und Käufern. Sie haben die Wahl zwischen Zügen und Lkws, wobei erstere bis zu sechsmal mehr Güter transportieren. Dafür sind die Laster fle-

Das Szenario heißt »All about duck«, raten Sie mal, weshalb.



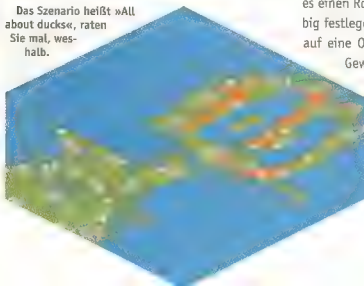
Nicht nur die Chinesen brauchen Fahrräder, wir produzieren die umweltfreundlichen Fortbewegungsmittel auch für virtuelle Welten.

Die Umweltschützer beschwerten sich über die Zupflasterung dieses schönen Landschafts.



xibler und preiswerter. Straßen- und Schienennetze müssen Sie erst einmal aufbauen. Erst wenn eine Strecke lückenlos ist, erreichen Ihre Transportmittel den Zielpunkt. Für jedes Fahrzeug gibt es einen Routenplan, auf dem Sie Be- und Entladepunkte beliebig festlegen. Neben der Expansion sollten Sie auch unbedingt auf eine Optimierung des Transports achten, um höhere Gewinne zu erwirtschaften.

Die liebevolle SVGA-Grafik in vier Zoom-Stufen lädt sofort zum Spielen ein. Kleine Animationen lockern das Geschehen merklich auf. In den Städten fahren Autos umher, im Schwimmbad tummeln sich Sonnenanbeter und Brustschwimmer, am Zustand der Bäume erkennen Sie sofort die Jahreszeit. Die



MAX MONTEZUMA



SOFTWARE 2000



Züge und Brummis fahren fleißig ihre Routen, wobei jedoch nicht erkennbar ist, ob sie auch voll beladen sind. Da nur begrenzte Gesamtstatistiken vorhanden sind, fällt ein unausgelastetes Gefährt überhaupt nicht auf. Oberstes Gebot ist es demnach, alle Fahrzeuge und Fabriken ständig zu überwachen, was sich im weiteren Spielverlauf als äußerst mühselig erweist. Insgesamt ist

die Menüführung mangels ausreichender Strukturierung etwas verunglückt: An Stelle von Schienen bauen Sie plötzlich Bahnsteige, oder statt ein Gebäude abzureißen, ebnen Sie das Land wie in Transport Tycoon ein.

Die Spieldauer beträgt 100 Jahre. Anstatt nur dem schnöden Highscore nachzujagen, sollen Sie in dieser Zeit zum Vorstandsvorsitzenden gewählt werden. Von den maximal 100 erzielbaren Stimmen benötigen Sie mindestens 75, die Sie durch hohe Gewinnspannen nach und nach erwerben. Eine weitere Option ist die »Karriere«, wo Sie die Vorstandsstimmen stufenweise einheimsen, indem Sie innerhalb von ein paar Jahren ein vorgegebenes Zwischenziel erreichen. (ab)

ALEX BRANTE

Je länger ich den Industriegiganten spiele, desto größer wird der Aufbau-Suchteffekt. Dabei ist die Mischung gar nicht so verheißungsvoll: Mit zwei Dritteln in Transport Tycoon und einem Drittel Capitalism light wirkt das Spielprinzip nicht völlig ausgereift. Zumal mir einige kleine Schlampereien am Anfang den Spaß ganz schön verdorben haben. Aus unerklärlichen Gründen steht ein mit Plastikautos beladener Zug monatelang vor einer Fabrik und weigert sich hartnäckig, seinen Auftrag zu erledigen. Nur durch Zufall habe ich den Schlawiner entdeckt und durch energisches Anklicken zur Weiterfahrt genötigt. Bei dieser komplexen Spielart sind differenzierte Statistiken einfach Pflicht, wurden aber hier völlig vernachlässigt.

Im Gegensatz zu Transport Tycoon ist die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Gegner im Industriegiganten hervorragend. Auch langfristig bleiben die elektronischen Widersacher eine ernstzunehmende Konkurrenz, was zum Weiterspielen motiviert. Mangelnde Innovation und fehlender Überblick verwehren dem Programm jedoch eine höhere Wertung. PC-Baulöwen sollten einen längeren Blick auf das Spiel werfen, da es an Alternativen mangelt.

DER INDUSTRIEGIGANT

Hersteller:	JoWood	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium 133, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: nicht vorn.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: -

PC PLAYER WERTUNG



Nicht zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitonen: lesen Sie auf Seite 80

WET – THE SEXY EMPIRE

Was verkauft sich in den Medien am besten? Richtig, Sex und Gewalt. An Gewalt mangelt es unter den Computerspielen beileibe nicht. Nun bringt das Programmiererteam von Interactive Strip auch Sex ins Spiel.

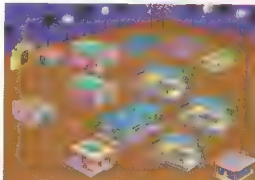
Zumindest die Hintergrundstory von »Wet« unterscheidet sich drastisch zu anderen Wirtschaftssimulationen. Statt mit Rohstoffen, produzierten Gütern oder Gebäuden handelt der Hobby-magnat mit wahrlich heißer Ware: Pornographie. Unterteilt in drei unabhängige Handlungsebenen reicht dabei das Spektrum von Amateurfotos bis hin zum selbst produzierten Videofilm und gipfelt schließlich darin, die Schmuddelware über einen eigenen Fernsehsatelliten in die Pay-TV-Kanäle zu bringen. Eine witzige Story begleitet den Spieler am Anfang; diese endet abrupt nach Erledigung der ersten Teilaufgabe.

Die überaus gelungene Zeichentrickgrafik läßt so manches Schmunzeln zu; netter Hintergrund-Sound mit teilweise recht deutlichem Gestöhne untermalt die jeweilige Situation passend.

Schaurig dagegen präsentiert sich das Spiel: Im Zeitalter des Rollbalkens erscheinen endlose Mausclick-Orgien als äußerst störend, die gesamte Handhabung ist umständlich und teilweise auch kompliziert. Doch nicht nur die Steuerung ist langweilig. Ein Beispiel: Für einen billigst produzierten Film bot der Verleiher im Test eine Kaufsumme von 43 000 \$. Kurz darauf offerierte er für den selben Film satte 174 000 \$ – ein Unterschied, der nicht durch reine Verhandlung entstehen kann. Somit wird der Wert der Filme nicht nach Qualität der Aufnahmen, Schauspieler und Ausstattung bemessen, sondern nach Zufall. Das alleine wäre schon ein absolutes K.o.-Kriterium für eine Wirtschaftssimulation. Doch solche logischen Fehler bietet Wet zuhauf. Vertonte Filme erzielen das



Einzig die gelungenen Zeichentrickgrafiken lassen bei Wet Freude aufkommen.



Ein ausgebautes Filmgelände garantiert den Erfolg.

gleiche Ergebnis wie reine Stummfilme, ein schwer bewaffneter Pflöchner ist nicht in der Lage, Demonstrationen wütender Feministinnen fernzuhalten, und die eingestellte Lageristin sitzt nur dumm an ihrem Arbeitsplatz, anstatt die eingegangenen Bestellungen selbstständig abzuarbeiten. So hechelt der Spieler vom Casting-Büro zum Lager, von dort zur Cutterin und zum Tonmeister, zeitweilig unterbrochen durch einen nervigen Halt im Filmstudio. Da die zu erledigenden Arbeiten stets gleich und monoton ablaufen, werden nur wenige Entscheidungen vom Spieler im Tagesgeschäft nötig. Schnell schleicht sich ein Automatismus beim Spieler ein, der jeden noch so kleinen Spielspaß im Keim erstickt. (Jan Binsmaier/rm)

Im Filmstudio legen sich die Darsteller ins Zeug.

RALE MÜLLER

Sex kann so langweilig sein – zumindest, wenn er sich in der Umgebung von Wet präsentiert. Das einzig Feuchte sind die Tränen in meinen Augen, als ich feststellen muß, wie lieblos die Programmierer die an sich gute Idee umsetzen. Beim Spielen beschleicht mich der Verdacht, daß sich das Team recht viel vorgenommen hatte, es aber dann aus unerfindlichen Gründen nicht mehr realisieren konnte.

Zugegeben, die ersten Minuten sind wirklich witzig. Eine Hand voll Kollegen lachte mit mir um die Wette, nur um mich dann nach kurzer Zeit mit einem der mühsamsten Computerspiele alleine zu lassen, das ich je gespielt habe. So kann meine Empfehlung nur lauten: Finger weg! Sollte das Programmiererteam einen zweiten Versuch wagen, werde ich ihn mir gerne ansehen; Wet in seiner derzeitigen Verfassung jedoch verspricht keinerlei Reize. Wie gesagt: Sex kann so langweilig sein!

WET – THE SEXY EMPIRE

Hersteller: Interactive Strip
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
P 133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Benchmark: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut
Ausstattung: Durchschnitt
Spieldiefe: Schlecht
Komfort: Schlecht
Multiplayer: nicht vom Übersetzung: –

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 80

EVIDENCE

Bis »Monkey Island 3« herauskommt, müssen sich Adventure-Freunde irgendwie über Wasser halten. Manch ein Spiel scheint hierbei jedoch eher ein Rettungsring aus Blei zu sein.

Sie sind Dan Singer, Reporter beim Channel Z. Nachdem Ihre Ex-Freundin Sarah Hopkins getötet wurde, ermitteln Sie gegen den Willen der Polizei nach dem Täter. Und wie sollte es anders sein, der vermeintliche Raubmord entpuppt sich als ein Verbrechen mit politischem Hintergrund. Sie geraten also immer tiefer in ein Komplott, dessen Zentrum scheinbar der Lokalpolitiker Mac Crowney bildet. Glücklicherweise verfügt Ihr Bildschirmego über hilfsbereite Freunde bei der Polizei und Kollegen beim Channel Z, die ihm beim Lösen des Falles behilflich sind. Ansonsten steu-



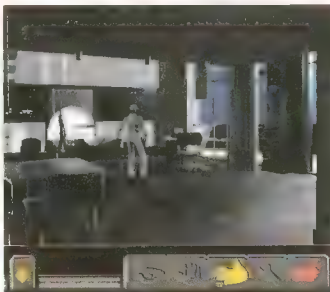
Ähnlich wie in Under a Killing Moon wählen Sie den nächsten Schauplatz auf der Übersichtskarte aus.

VOLKER SCHÜTZ

Während Daniel Singer gewissenhaft nach dem Mörder seiner Ex-Freundin fahndet, versuche ich verblissen dem Spielwitz von Evidence auf die Spur zu kommen. Zuerst vermutete ich ihn in den unzähligen Dialogen. Dort liegt er aber bestimmt nicht: Sich ständig wiederholende Gespräche mit unerklärlichen Synchronstimmen sind in etwa genauso lustig, wie ein Schuß in die Kniescheibe. Dann kam mir der Gedanke, der Gesuchte könnte sich in den Rätseln verstecken. Wieder vermutete ich falsch: Diese sind weder originell noch fair und ganz bestimmt nicht witzig. Die Idee, einen unerwünschten Schnüffler als Putzmann verkleidet in ein von der Polizei umstelltes Gebäude schleichen zu lassen, ist so alt, daß sie schon Fliegen anlockt. Außerdem treiben mich die winzigen Pixelgebilde, die unbedingt angeklickt werden wollen, um sich als Ringe, Geldscheine oder Autoschlüssel zu entpuppen, in den Wahnsinn. Vom Witz bis dahin noch immer keine Spur. Als er sich dann, wie zu erwarten, auch nicht in den Actionsequenzen findet, sehe ich mich dazu gezwungen, die Suche aufzugeben. Bleibt nur zu hoffen, daß Dan mit seinen Ermittlungen nach Sarah mehr Erfolg hat.



ern Sie Dan per Maus durch die gerenderten Schauplätze, die mit kurzen Zwischensequenzen angereichert sind. Hierbei sammeln Sie fleißig Beweismaterial, will sagen: Sie stecken alles ein, was dem Reporter unter die neugierige Nase kommt. Im Grunde steht in »Evidence« jedoch weniger das »Benutze Gegenstand A an B«-Prinzip im Vordergrund als das Herausfinden von Paßwörtern und Bequatschen von Mitmenschen. Außerdem verstecken sich auf dem Bildschirm viele winzige Details, die – mit schärferen Augen als Sherlock Holmes oder Coumbo sie haben – gefunden werden müssen. In den häufigen Gesprächen wählen Sie jeweils eine Antwort unter dreien aus, wobei einige unweigerlich in die Sackgasse führen. Überleben Sie eine Unterhaltung jedoch unbeschadet, greifen Sie das Gespräch zu späterem Zeitpunkt wieder auf. Ihr Gegenüber drischt exakt dieselben Phrasen wie beim ersten Mal und kann sich offensichtlich nicht mehr an Sie erinnern. Etliche Male landet Dan zum Beispiel auf dem Polizeirevier und muß sich mehrmals demselben Verhör unterziehen. Ab und zu lockern Actionsequenzen das Spielgeschehen auf. Unser Reporter wird zum rasenden, wenn er hinter dem Steuer seines Wagens wilde Verfolgungsjagden aufnimmt oder durch die Straßen spurtet, um sein Bildschirmleben zu retten. Natürlich läßt sich der Spielstand an jeder beliebigen Stelle speichern. (vs)



EVIDENCE		
Hersteller:	BMG Interactive	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium 90 16 MB/Byte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch
Präsentation: Gut	Spieletiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Schlecht
PC PLAYER WERTUNG		
★ ★		

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Befindungen lesen Sie auf Seite 80



HALL

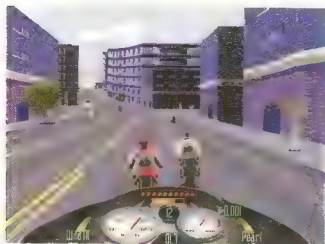
Was, Sie liegen nicht im sonnigen Süden am schnee-weißen Strand? Mit diesen Budget-Titeln vergeht der Sommer trotzdem wie im Flug!

Zehn Spiele zum Preis von einem! Mit den »Megapak« lockt Koch Media die Kunden an. Zudem nimmt Eidos mit »Shell Shock« und »Buried in Time« zwei weitere Spiele in ihre Budget-Linie »Kixx« auf. Das Megapak 7 erhalten Sie für 70 Mark, für die Kixx-Titel werden Sie 30 Mark los.

Megapak 7

Eng in eine lieblose Hülle gequetscht und zusammen mit einem rudimentären Handbuch finden Sie elf CDs in der »Megapak«-Kollektion. Die zehn Spiele sind zwischen sechs Monaten (»A-10 Cuba!«) und zweieinhalb Jahren alt (»U.S. Navy Fighters«) und bieten eine interessante Mischung aus verschiedenen Genres. Liebhaber von »Aufbau«-Spielen erfreuen sich an »Caesar 2«. Im römischen Imperium herrschen Sie über eine bisher unzivilisierte Provinz, die Sie zu einem florierenden Teil des Reiches aufzurichten. Sie bauen Städte ganz im Stile von »SimCity« und verbinden diese dann, um den Handel voranzutreiben. Es gilt auch, mit Hilfe einer schlagkräftigen Armee Barbaren in Schach zu halten. Zwar nicht perfekt, aber ein Spiel, das Sie lange am Monitor fesseln kann.

»Gene Wars« ist ein eigenwilliges Echtzeit-Strategiespiel. Sie werden viele Niederlagen einstecken müssen, bevor Sie eine passende Taktik finden. Das beliebte »Einigel« ist mangels Verteidigungsanlagen unmöglich. Die schnuckelige Grafik täuscht



Da kommt wirklich ein Geschwindigkeitsrausch auf. (Road Rash)



Sie wissen nicht, wieviele Nullen 500 Millionen zieren? Lernen Sie es doch – spielend leicht! (3-D Ultra Pinball)

ALEX BRANTE



Falls Sie noch keines dieser Spiele besitzen, sollten Sie unbedingt zuschlagen. Diese bunte Mischung bietet etwas für jeden Geschmack und könnte Sie auch für bisher unbekannte Genres begeistern. Road Rash sorgt immer noch für schwitzige Hände, eine Kleinstadt in Caesar 2 aufzubauen, hat mich locker zwei kurzweilige Stunden lang beansprucht. Zwischendurch habe ich noch auf dem soliden 3-D Ultra Pinball 500 Millionen Punkte geschafft – wieso auch nicht? Eine absolute Gurke, die auf den Namen Creature Shock hört, konnten sich die Leute von Koch Media wohl nicht verkneifen. Persönlich wären mir zwei Adventures lieber gewesen als zwei Flugsimulatoren, aber davon zieren eh schon alle interessanten Vertreter meine Privat-Sammlung.

nur kurzzeitig über den enorm hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad hinweg. Profis werden jedoch ihre Freude an dem Spiel haben. Kein Jump-and-run-Spiel ist so witzig animiert wie »Earthworm Jim«. Wo sonst finden Sie solch ausgefallene Gegner: Anwälte, die mit Memosalven den armen Wurm attackieren, krückstockschlagende Omas und fliegende Kühe? Gepaart mit coolem Soundtrack und witzigen Bonusleveln gehört Earthworm Jim in jede Geschicklichkeitsspiele-Sammlung.

Das aktuellste Spiel in dieser Kollektion ist ein Flugsimulator. A-10 Cuba! gehört nicht zu den zugänglichsten Vertretern dieses Genres. Tastenkombinationen en masse, ein Cockpit, das über zwei Bildschirme reicht, und fordernde Missionen sprechen nur Profis an. Besser geeignet zum Einstieg ist das U.S. Navy Fighters. Obwohl schon etwas betagt, bietet diese Flugsimulation eine packende Hintergrundgeschichte und eine schöne, wenn auch nicht fehlerfreie, SVGA-Grafik. Da der Realitätsgrad nicht allzu hoch angestrich ist, sollten Neulinge ruhig eine Flugstundewagen. (ab)

► Hersteller:	Koch Media
► Benchmark:	① 2 3 4 5
► Sprache:	Englisch/Deutsch
► Spiel:	Test in:
3-D Ultra Pinball – Creep Night	10/96
A-10 Cuba!	3/97
Caesar 2	12/95
Creature Shock	1/95
Cyberstorm	8/96
Earthworm Jim	3/96
Gene Wars	10/96
Heroes of Might & Magic	12/95
Road Rash	11/96
U.S. Navy Fighters	1/95

Alle Wege führen nach Rom. Der Imperator hat stets ein Auge auf Ihre Provinz. (Caesar 2)

OF FAME



Bei Luftangriffen dürfen Sie Unterstützung durch S.A.M.s anfordern.

Shellshock

Eine Gruppe junger Söldner im Kampf gegen das übermächtige Drogenkartell – die Story zur Panzer-Action »Shellshock« scheint heute noch genauso aktuell wie vor gut einem Jahr. In 25 Missionen kurven Sie in einem Predator-Panzer durch die Gegend und zerblasen mit Ihrer Bordkanone alles, was vor Ihre Zielerfassung gerät. In Vorbesprechungen erfahren Sie, was zu erledigen ist. Mal gilt es, Gebäude zu zerstören, mal warten Geiseln sehnsüchtig auf Befreiung. Ein Monitor zeigt an, was und wieviel davon jeweils noch in der Landschaft steht.

Zur Orientierung schauen Sie auf das Radar, das Feinde als rote Minipunkte anzeigt. Weitere Infos liefern Tachometer, Waffen-display und der Statusbalken für die Fahrzeugpanzerung. Vor allem letztere ist entscheidend für den erfolgreichen Levelabschluss, da jeder Treffer gegnerischer Vehikel, Schiffe und MG-Türme daran nagt. Gewässer sind gefährlich, da ein abgetauchter Panzer die Mission unverzüglich scheitern läßt. Immerhin ist die Munition unbegrenzt. Da die Ansprüche von Abschnitt zu Abschnitt ansteigen, muß der Blechkübel mittels Boni getunt werden. Im Mehrspielermodus dürfen bis zu acht Söldner mitmachen. (ms)

► Hersteller:	Eidos
► Benchmark:	① 2 3 4 5
► Sprache:	Deutsch
► Test in:	PC Player 8/96

MONIKA STOSCHEK



Cooler Sprüche und heiße Kanonenvohre, unter dieses Motto könnte man Shellshock stellen. Wer gerne mal ein flottes Actionspiel für zwischendurch sucht, das (inklusive Hip-Hop-Musikbegleitung) komplett in Deutsch ist, sollte auf diesen Panzer aufspringen. Steuerung, Leveldesign und Atmosphäre sind stimmig, der Anspruch ist für Fortgeschrittene. Dafür lasse ich so manches grafische Hochglanzgehalbe mit dröger Stimmung gerne im Schrank.

Buried in Time

Zeitreisen gehören zu den Lieblingsthemen vieler Science-Fiction-Romane. Schon H. G. Wells' Klassiker »Die Zeitmachschine« wurde in Hollywood auf Zelluloid gebannt. Die »Zurück in die Zukunft«-Serie war ein Kassenhit, und in allen »Star Trek«-Folgen taucht in schöner Regelmäßigkeit ein Spaziergang in Vergangenheit oder Zukunft auf. Die Presto Studios aus San Diego stehen da nicht zurück – in bislang zwei Teilen schickten sie Gage Blackwood, Agent des Büros für temporale Aktivitäten auf Zeitreise. »Buried in Time« war der Nachfolger zum 1994 erschienenen »Journeyman Project«. Gage muß darin aufklären, wer ihm die illegale Zeitreise in die Schuhe geschoben haben könnte und begibt sich dazu in die Tage der Mayas, der Rittersleut' oder der Weltraumfahrer, wo diverse Rätsel auf ihn warten. Die extreme Langsamkeit des Vorgängers ist vergangen, eine neue Grafik-Engine, mit der Sie auch nach oben und unten schauen können, sorgt für mehr Durchblick. Gelegentlich begegnet Ihnen eine andere Person, die Sie aus zeittechnischen Gründen meist nicht ansprechen dürfen. Die Puzzles sind allesamt mit etwas Knobeln zu lösen, wie im ersten Teil erweitern Sie Ihre Fähigkeiten wieder mit ein paar Biochips.



Diesen finsternen Herrn im ebenso düsteren Mittelalter stören Sie besser nicht. (Buried in Time)



Das Schicksal eines erfolgreichen Helden: Er endet als Action-Figur im Supermarkt. (Buried in Time)

ROLAND AUSTINAT



Ich bekenne: Ich habe das erste Journeyman-Abenteuer gespielt. Und damit meine ich nicht die moderne, beschleunigte Turbo-Fassung, sondern das erbaumungswürdig langsam nachladende Original. Warum? Weil die Jungs von Presto gute Geschichten erzählen können. Das ist auch beim Nachfolger Buried in Time gelungen, selbst wenn der totale Rätselgehalt nicht allzu groß ist. Dafür lockt die neue Optik mit mehreren Blickwinkeln und schönerer Grafik. Wenn Sie sich auf das Anfang '98 erscheinende The Journeyman Project 3 einstellen wollen, ist Buried in Time sicher kein schlechter Kauf.

KRAFTAKT

Test: Intel Pentium/233MMX
und Cyrix 6x86MX/PR200

Hardware

Nachdem der günstige Preis des »Cyrix 6x86« die Aufmerksamkeit der PC-Besitzer auf sich zog, soll der Nachfolger »6x86MX« nun zudem durch Rechenkraft glänzen. Intel verpaßt im Gegenzug dem Pentium/MMX einen 233-MHz-Takt.

Der »Intel Pentium/233MMX« wartete in unserer Redaktion schon seit der letzten Ausgabe auf einen Test. Gerade rechtzeitig zum Redaktionsschluß traf dann doch noch der neue »Cyrix 6x86MX/PR200« bei uns ein. Die gute Nachricht gleich vorweg: Beide Prozessoren sind für den Socket-7 entworfen – es ist also kein Systemwechsel erforderlich, wenn es Ihnen nach dem neuen Prozessor gelüftet. Die einzige Bedingung ist, daß auf dem Motherboard verschiedene Spannungen für die CPU zur Wahl stehen (die üblichen 3,3 Volt für den I/O und 2,8 Volt für die interne Recheneinheit). Bei MMX-fähigen Motherboards ist das kein Problem. Während wir beim Pentium/233MMX das Testergebnis schon vorherzusagen wagten, waren wir auf das Resultat des

Wie auch die anderen MMX-fähigen Pentium-CPUs unterscheidet sich der 233MMX nur anhand einer gut versteckten Ziffer.



Cyrix 6x86MX/PR200 sehr gespannt. Schon seit geraumer Zeit unter dem Codenamen »M2« bekannt, will Cyrix mit ihm nicht nur durch seinen Preis überzeugen. Die Taktangabe ist beim 6x86MX wie bei den Prozessoren von AMD nicht der, mit dem die CPU betrieben wird. Cyrix will mit der Bezeichnung »PR200« andeuten, daß der Prozessor in der Geschwindigkeit gleichauf zu einem herkömmlichen Pentium/200 sein soll. Intern arbeitet der 6x86MX/PR200 nur mit 166 MHz.

Intel Pentium/233MMX

Bis auf die erhöhte Taktfrequenz gibt es zum Innenleben des Pentium/233MMX kaum Neues zu berichten. Um die erforderliche interne Taktrate von 233 MHz zu erhalten, muß der Bustakt auf dem Motherboard auf die üblichen 66 MHz einzustellen sein. Um den internen Takt zu erreichen, wird der Bustakt multipliziert. Bei einem Pentium/166 liegt also der Bustakt bei 66 MHz, der Multiplikator ist 2,5. Ein Pentium/200 braucht eine Taktverdreifachung. Der Pentium/233 benötigt demnach eine Einstellung für einen 3,5-fachen Takt. Da das die gängigen Boards nicht bieten, behilft sich Intel wie AMD mit ihren K6 eines Tricks. Der Bustakt bleibt bei 66 MHz, doch für den internen Takt gilt eine Einstellung wie für den Pentium/100 (1,5-fach). Den Rest besorgt der Prozessor intern.

Cyrix 6x86MX/PR200

Den neuen Cyrix schmückt die Bezeichnung »MX«.

Mit ihr kündigt der Prozessor seine MMX-Fähigkeit an. Denn ohne die Befehlserweiterung gibt es heute keinen Blumentopf mehr zu gewinnen. Wenn Programme die Besonderheiten von MMX-CPUs nutzen, so ist durchaus eine ordentliche Leistungssteigerung drin. Doch bisher verließen sich die Programmierer nicht darauf – wohl um nicht die Heerscharen derer zu verlieren, die keine MMX-CPU besitzen. Wie der E3-Messebericht dieser Ausgabe zeigt, vergrößert sich die Zahl der Spiele nur zögerlich, die diese besonderen Fähigkeiten voll nutzen, das Angebot bleibt immer noch weit hinter den Erwartungen der Hersteller zurück.

Doch hat sich neben der MMX-Fertigkeit des 6x86MX noch so manches andere gegenüber dem Vorgänger 6x86 geändert. Der interne Cache des Prozessors wuchs von 16 auf 64 KByte

an. Er ist im Gegensatz zu den Intel-Prozessoren nicht in einen Daten- und Instruktionscache aufgeteilt. Daß die x86-Prozessoren mit einigem, bloß nicht mit vielen Registern ausgestattet sind, weiß der leidgeprüfte Assembler-Programmierer. Und die Compiler-Bauer kennen dieses Manko zur Genüge, da sie sich viel Arbeit bei der Codeoptimierung schenken könnten. So haben die Ingenieure der CPU-Hersteller einen nachträglichen Trick angewandt: Während der Decodierung der Befehle werden Registerinhalte in zusätzliche – für den Programmierer nicht erreichbare – Register verschoben, um so den Vorzug mehrerer Register zu erhalten. Das Ganze bekam natürlich auch gleich einen wohlklingenden technischen Begriff: »Register-

Renaming«. Nun hat auch Cyrix nach Intel und AMD ihre neueste Errungenschaft mit dieser Fähigkeit ausgestattet.



Cyrix' erster MMX-Prozessor glänzt mit einem sehr günstigen Preis/Leistungsverhältnis.

Die Test-ergebnisse

Die Resultate unserer Benchmarks (siehe Kasten »So haben wir getestet«) weisen dem neuen Cyrix keinen Spitzenplatz zu. Wie die Grafik

zeigt, bleibt der 6x86MX/PR200 in der Gesamtgeschwindigkeit sogar hinter dem Pentium/166MMX leicht zurück. Die im Vergleich zu den Intel-Prozessoren langsame Fließkommaeinheit des Prozessors ist die Ursache. Deutlich ist das durch die gewonnenen Werte unter »Heilbender« zu sehen. Zwar schafft es der Cyrix, beeindruckende 32 Bilder in der Sekunde zu berechnen, der Pentium/166MMX bringt jedoch 39 Bilder pro Sekunde auf den Schirm. Sonst kann er zumindest dem 166er-Pentium/MMX durchaus Paroli bieten. Daß er allerdings auf der Höhe eines Pentium/200MMX liegt, können wir nicht bescheinigen. Offenbar wirken sich die Optimierungen, die Cyrix ihrer CPU verpaßt hat, auf Spiele nicht aus. Auch das Meßergebnis des Pentium/233MMX enttäuschte: Eine Steigerung gegenüber dem Pentium/200MMX ist kaum gegeben. Nur beim indizierten »Duke Nukem 3D« war ein »knapp zehnprozentiger Leistungszuwachs gegenüber dem 200er festzustellen.

SO HABEN WIR GETESTET

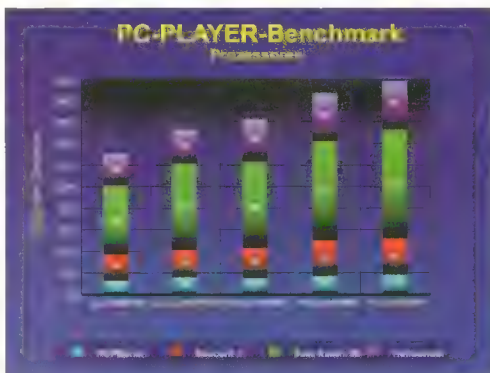
Diesmal haben wir zusätzlich zu den neuen Prozessoren Cyrix 6x86MX/PR200 und Intel Pentium/233MMX zum besseren Vergleich noch einmal den Cyrix 6x86/166+, den Pentium/166MMX sowie den Pentium/200MMX getestet. Alle CPUs zeigten ihre Leistung auf einem P55T2P4-Motherboard von Asus. Das aktuelle BIOS in der Version 2.03 erkannte alle Prozessoren ohne Murren. Die Grafikkarte war mit einem S3-968-Chip bestückt.

Neben unserem PCPBench für DOS ermittelten wir die Werte für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde mit den Spielen »Descent 2«, »Heilbender« sowie »Duke Nukem 3D« (indiziert). Für den PCPBench galt eine Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten mit einer Farbtiefe von 8 Bit. Descent 2 lief ebenfalls mit 640 mal 480 Pixel. Unter Heilbender standen sämtliche Detailstufen bei 320 mal 400 Bildpunkten auf »normal«. Wie schon in den vorangegangenen Tests lag die Auflösung bei 320 mal 200 Bildpunkten und die Detailstufe auf »high«.

hat, zu implementieren, ist sicherlich nicht die Stärke des Cyrix. Wie schon erwähnt, ist er dem Pentium/166 weitaus näher. Der Preis von 240 Dollar (bei einer Abnahme von 1000 Stück) ist zwar am Pentium/200MMX orientiert und trotzdem noch günstiger als der Pentium/166MMX (270 Dollar). Wer nicht nur der absoluten Rechenkraft den Vorrang gibt, sondern auch noch das gute Preis/Leistungsverhältnis bedenkt, sollte den Cyrix-Prozessor in die engere Wahl ziehen. Es bleibt zu hoffen, daß Cyrix noch genügend Spielraum für eine Preissenkung hat, denn die von Intel kommt bestimmt.

Die geringfügige Leistungssteigerung des Pentium/233MMX gegenüber dem 200er wird während des Spielalltags kaum ins Gewicht fallen, denn erst 20 bis 30 Prozent mehr sind spürbar. Für Spielefreunde gibt es also keinen Grund, tiefer in die Tasche zu greifen, wenn sie schon einen Pentium-MMX mit 166 oder gar 200 MHz Taktfrequenz ihr Eigen nennen.

(kw)



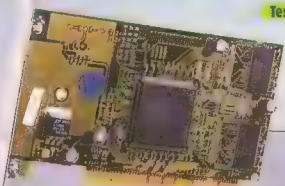
Prozessorparade: Der Cyrix 6x86MX/PR200 entspricht nicht ganz den Erwartungen, und auch die Takterhöhung des Pentium vollbringt keine Wunder.

Fazit: Kein Kopf-an-Kopf-Rennen

Aus Spielen all die Performance herauszukitzeln, die der Programmierer vergessen

HEITER BIS WOLKIG

Test: Videologic Apocalypse 3Dx



Auf der »Apocalypse 3Dx« von Videologic werkelt NECs neuer PowerVR-Grafikprozessor »PCX2«. Dieser Test zeigt, ob die bekannten Schwächen des Vorgängers ausgegült wurden.

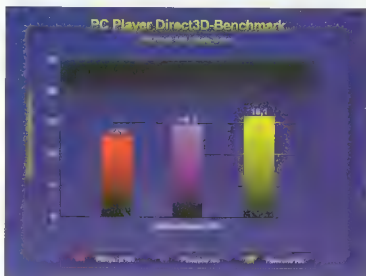
Ein zusätzliches kleines »x« zielt die Verpackung von Videologics neuer Grafikkarte. Auf der »Apocalypse 3Dx« befindet sich der Nachwuchs der PowerVR-Grafikprozessoren von NEC. Nur an der Modellnummer des Chips, dem »PCX2«, zeigt sich der Unterschied zum Vorgänger (die »Apocalypse 3D« testeten wir bereits in der Ausgabe 5/97). An der neuen Karte hat sich sonst optisch fast nichts geändert.

Wir bemängelten in unserem letzten Test die fehlenden bilinearen Filter. Diese sind für den Verlauf von Texturen zuständig, damit zum Beispiel nahe Objekte keine hohe Rasterung aufweisen. Laut Aussage von Videologic (unter <http://www.videologic.com/NEWS/A3Dx.htm>) soll dieser Mangel der Vergangenheit angehören. Unser PCP3DBench (zu finden auf unserer PC-Player-CD im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D) bleibt davon unbeeindruckt. Ihm meldet der aktuelle

APOCALYPSE 3Dx

- PLUS**
- vier Spielerevollversionen
 - 3D-Auflösung bis zu 1024 x 768 Bildpunkten
 - Chroma-Key-Farbmodus nicht unterstützt
 - Geschwindigkeit stark vom Prozessor abhängig

Die Messergebnisse der Apocalypse 3Dx von Videologic zeigen eins deutlich: Je höher der Prozessor getaktet ist, desto schneller ist auch die Darstellung der Karte.



Treiber nach wie vor, daß bilineare Filter nicht auszuwählen sind, obwohl sie standardmäßig in der Hardware aktiviert sind.

Schwachstelle aufgedeckt

Während des Tests mit der Apocalypse 3D bemerkten wir, daß die transparenten Texturen unseres PCP3DBench nicht ausgeführt wurden. Diese sind notwendig, damit die Bäume nicht von einem häßlichen schwarzen Rahmen umgeben sind. Um Teile einer Textur durchsichtig erscheinen zu lassen, gibt es in der Direct3D-Spezifikation zwei Methoden zur Darstellung. Die Apocalypse unterstützte genau jene Variante nicht, die in unserem Benchmark zum Einsatz kommt. Man versicherte uns, daß das ein reines Softwareproblem sei und mit dem nächsten Treiber-Update aus der Welt geschafft würde.

Dies hat sich nicht bestätigt, denn die Nachfolgerkarte mit dem neuen Grafikchip hat genau die selben Darstellungsfehler. Unseren Informationen zufolge ist nicht der Treiber fehlerhaft, sondern er unterstützt schlichtweg die von uns genutzte Methode nicht. Da Direct3D die zwei Möglichkeiten anbietet - die je nach Komplexität der Darstellung ihre Vorteile haben - muß ein Direct3D-Treiber beide Methoden unterstützen. Denn niemand weiß, für welchen Modus sich ein Programmierer entscheidet. In den mitgelieferten Vollversionen der Spiele (»Ultima Race« von Kalisto, »Resident Evil« von Virgin, »MechWarrior 2« von Activision, »wipEout« von Psygnosis) treten diese Probleme nicht auf, da sie speziell an den PowerVR-Chip angepaßt wurden.

Wie sich aus unseren Messergebnissen ergeben läßt, kommt der Karte ein schneller Prozessor sehr zugute. Zwar beschleunigt eine schnelle CPU auch die Darstellung anderer 3D-Karten - wie zum Beispiel der Rightheus 3D mit ihrem Voodoo-FX-Chip - doch bedingt durch das Konzept des PowerVR nimmt die Prozessorgeschwindigkeit einen wesentlich größeren Einfluß. Interessanterweise beherrscht die Karte die Chip-unterstützte 3D-Darstellung auch bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten - das können die anderen 3D-Beschleunigerchips noch nicht. Auf einem 166-MHz-Rechner lief dann auch Wipeout in einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel angenehm flüssig.

Fazit: Abhängiges Konzept

Unterm Strich können wir wegen der erwähnten Schwierigkeiten die Apocalypse nicht empfehlen. Die 3Dx ist zu sehr abhängig von der Leistung des Prozessors. Die Karte kostet inklusive der vier Spielerevollversionen 400 Mark. Das Upgrade von der Apocalypse 3D kostet mit zwei Spielerevollversionen, die vorher nicht mitgeliefert wurden, rund 200 Mark.

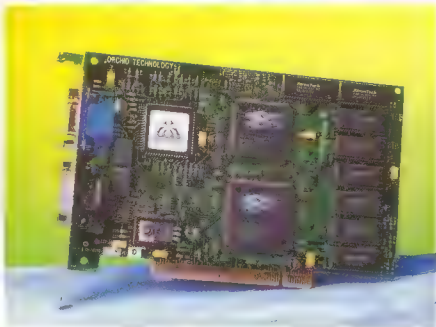
(kw)

LEIDER VERLOREN

3D-Voodoo-Grafikkarte parallel betreiben

3D-Karten kauft man sich aus drei Gründen: Erstens laufen 3D-Spiele flotter, zweitens wird damit so mancher Titel überhaupt erst ohne das »Kieferbruch durch Gähnkrampf«-Syndrom spielbar, und drittens macht es den Nachbarn neidisch.

Die flottesten Spieletitel kommen inzwischen ohne eine 3D-Beschleunigerkarte nicht mehr aus. Und da sind die Modelle mit dem »Voodoo«-Chipsatz der Firma 3Dfx die heißesten Eisen im Feuer – etwa von Orchid die »Righteous 3D« oder die »Monster 3D« von Diamond. Das konnten diese in mehreren Tests unter Beweis stellen, in denen sich Horden von Redakteuren um den aufgerüsteten PC scharrten und allesamt Kommentare wie »Wow, muß ich auch haben« zum besten gaben. Außerdem ist das Objekt der Begierde ein Zusteck-Board, das im PC parallel zur normalen Grafikscheider seinen Dienst verrichtet. Jetzt stellt sich allerdings die bescheidene Frage: Was passiert, wenn bereits ein 3D-Board im PC steckt? Frei nach der Feuerzangenbowle »stellen wir uns mal ganz dumm, und nehmen die vorhandene Karte einfach heraus«. So dachte zunächst auch der Schreiber dieser Zeilen. Bis er sich der schrecklichen Konsequenz bewußt wurde, seine geliebte und unter DOS wie Windows 95 bestens funktionierende »Mystique« von ihrem angestammten Steckplatz verbannen zu müssen. Noch dazu, wenn diese mit 4 MByte und einem »Rainbow Runner« ausgerüstet ist. Ein Tausch ist also indiskutabel. Schließlich hat man das gute Stück nicht nur lieb gewonnen, sondern auch sehr zum Unmut der Bank einiges Geld beim Händler gelassen. Also schloß sich der Tester bewaffnet mit einigen 3D-Karten (Videologic »Apoca-



Objekt der Begierde: Die 3D-Grafikkarte mit einem »Voodoo«-Chipsatz von 3Dfx (hier die Righteous 3D von Orchid).

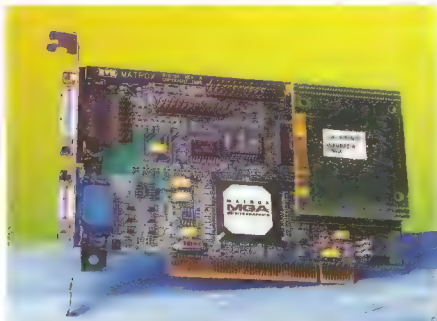
lypse 3D«, Creative Labs »3D Blaster PCI«, einer No-Name S3-Karte mit dem »Virge«-Chip und natürlich der Matrox »Mystique«) und voll der guten Vorsätze einen Tag lang in den Testraum ein und probierte die Neuankömmlinge in Kombination mit der Voodoo-Platine einfach aus.

Das ernüchternde Ergebnis lautet: Solange ein Spiel unter MS-DOS oder Windows 95 speziell für den Voodoo-Chipsatz programmiert ist, gibt es keinerlei Probleme. Die nehmen erst ihren bösen Lauf, wenn ein Titel DirectX beziehungsweise Direct3D benutzt. Diese Programmierschnittstelle gestattet zwar ausdrücklich mehrere 3D-Systeme gleichzeitig in einem Rechner.

Allerdings muß das Spiel diesen Umstand auch berücksichtigen und ein entsprechendes Menü mit den verschiedenen Karten anbieten. Sonst aktiviert es eventuell die falsche 3D-Hardware, und der Voodoo-Chipsatz kommt überhaupt nicht zum Zuge.

Titel wie »Terracide« von Eidos oder »Wipeout 2097« von Psygnosis verhalten sich erfreulich DirectX-konform und bieten dieses Menü. Ältere Vertreter wie »Hellbender« sind mit diesem Komfort dagegen nicht gesegnet. Fairerweise müssen wir Hellbender zugestehen, daß dieses den Voodoo-Chipsatz von Haus aus als Liebessystem nutzt. Es wäre aber denkbar, daß andere Spiele nicht so freundlich reagieren.

Die Standard-3D-Karten mittels eines anderen Treibers zu überlisten, kommt wegen der Plug-and-play-Erkennung von Windows 95 nicht in Frage. Man kann für Direct3D-Titel also nur hoffen, daß ihnen die Entwickler ein entsprechendes Auswahlmenü spendieren. Künftig werden die Mannen der PC Player während 3D-Spieletests verstärkt auf diese Option achten. (hf)



Was tun, wenn Sie die Voodoo-Karte zusammen mit einer anderen 3D-Karte im PC betreiben (hier die Mystique von Matrox)? Einfache Antwort: Hoffen und bangen! Einige Spiele verkraften die Kombination nicht.

GUT BEI STIMME

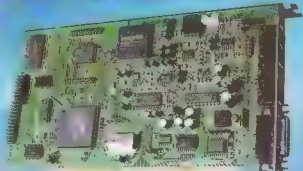
Test: Soundblaster AWE 64 Value

Keine Soundblaster-Generation ohne eine abgespeckte Value-Variante; die 64er-Reihe macht da keine Ausnahme. Und wie üblich besitzt der kleinste fast alle Eigenschaften der großen Brüder – die guten und die schlechten.

Die einen kommen, die anderen gehen. Zeitgleich mit der Vorstellung des »Soundblaster AWE 64 Value« nimmt Creative Labs eine andere Karte aus dem Programm: Den »Soundblaster AWE 64« (ohne das Anhängsel »Value« oder »Gold«; Test in PC Player 4/97) werden Sie in Zukunft nur noch selten zu Gesicht bekommen. Die neue Karte bietet dafür exakt die selben hardwaremäßigen Eigenschaften wie die alte. Nach dem Auspacken fällt dem Käufer bei oberflächlicher Betrachtung genau die gleiche Soundkarte in die Hände. Das Paket unterscheidet sich also nur in Form der mitgelieferten Goodies: Mikrofon und MIDI-Kabel sowie einige Softwarepakete fehlen hier.

Die Value beherrscht an Sound-Formaten alles, was der Spieler so benötigt: Soundblaster-Standard (wäre ja auch irgendwie komisch, wenn nicht) bis 44,1 kHz in stereo und 16-bit-

tig, AdLib-OPL-3, MPU-401 und General-MIDI-Klangerzeugung auf Basis der haus-eigenen AWE-Synthese. Letzterer stehen auf der Platine 1 MByte Sample-



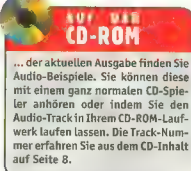
ROM und 512 KByte RAM für nachladbare Klänge zur Seite. Nach wie vor ist das MPU-Interface nicht mit dem AWE-Synthesizer verbunden. MS-DOS-Spiele mit MPU-Unterstützung lassen beim Value-Blaster gar nichts erklingen, sofern in die AUTOEXEC.BAT nicht das MS-DOS-Programm AWEUTIL.EXE eingebunden ist, das diese Verbindung herstellt. Das harmonisiert nur selten mit Protected-Mode-Spielen, die allerdings meistens den AWE-Synthesizer direkt unterstützen. Ältere Spiele mit General-MIDI-Sound schauen in die Röhre.

Die auf der Verpackung angepriesenen 64 Stimmen teilen sich in der Praxis in 32 von der Karte hardwaremäßig erzeugten, sowie 32 von einer Software generierten Stimmen auf. Dieses Programm heißt »Wavesynth/WG«, steht aber nur unter Windows 95 zur Verfügung. MS-DOS-Spiele kümmert das herzlich wenig. Außer-

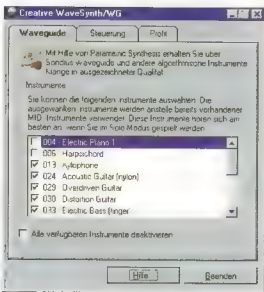
dem klingen die Töne wesentlich schlechter als die Hardwarestimmen. Und: Das Programm frisst auf einem Pentium/90 rund 30 Prozent Rechenzeit. Auf der Haben-Seite bietet die Value einen speziellen RAM-Steckplatz, mit dem der Sound-Fan sie um maximal 24 MByte RAM erweitern kann. Zusammen mit der mitgelieferten »Vienna«-Software sowie der Sample-Verarbeitung der Soundkarte ergibt das einen prima Musik-Synthesizer, den Hobby-Musiker zu schätzen wissen. Alles in allem ist der neue Value-

Blaster eine logische Alternative zur bisherigen 64er-Modellreihe für diejenigen, die nur wenig Geld für eine Soundkarte zur Verfügung haben und trotzdem maximale Kompatibilität wollen. Eines müssen wir ganz klar sagen: Für 200 Mark bekommen Sie eine Karte mit diesen Eigenschaften von keinem anderen Hersteller.

(hft)



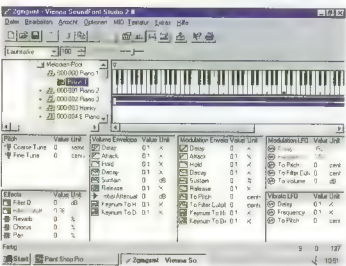
... der aktuellen Ausgabe finden Sie Audio-Beispiele. Sie können diese mit einem ganz normalen CD-Spieler anhören oder indem Sie den Audio-Track in Ihrem CD-ROM-Laufwerk laufen lassen. Die Track-Nummer erfahren Sie aus dem CD-Inhalt auf Seite 8.



Der »Wavesynth/WG« stellt neben den 32 Hardwarestimmen zusätzlich 32 softwaremäßig erzeugte zur Verfügung.

SOUNDBLASTER AWE 64 VALUE

- verbesserter Klang gegenüber AWE-32-Karte
- auf 24,5 MByte aufrüstbar
- Full-Duplex-Betrieb
- Wavesynth/WG schluckt Rechenzeit, steht nur unter Windows zur Verfügung und klingt nicht gut



Hobby-Musiker freuen sich über die Sample-Option und die mitgelieferte Bearbeitungssoftware »Vienna«.

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

Magazin für die PlayStation von Sony -

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an
DMU-Verlag, PlayStation Magazin,
Rbo-Service E&S,
Postfach 14 82 20,
88452 München
schicken oder
unter 889
282 48 215
faxen!

**3x PlayStation Magazin
mit CD-ROM -
50% günstiger!**

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der ersten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post. Im Hals mit über 10% Preisvorteil! 1DM 1,50 pro Ausgabe statt DM 2,80! für DM 1,38! 2. Ausgaben Auslandspreise auf Anfrage! Ich kann edierte Ausgaben Gold für bezahlt, aber noch nicht gefertigte Ausgaben erhalten. Ich selbst verstand ich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten.

Name:

Strasse:

PLZ:

Datum: unterschreiben
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche R&G AG meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufrecht: Diese Zeitschrift ist nach Art. 17 Abs. 1 Nr. 1 lit. a) des Bundesgesetz über den Widerruf von Druckschriften (Bundsgesetz Nr. 12/1981) als Zeitschrift eingestuft. Die Angaben sind Angaben des Verlegers. Der Verlag der Deutsche R&G AG ist nicht verpflichtet, die Angaben des Lesers zu berücksichtigen. Ich bestätige, dass dies eine meine Unterschrift ist.

ZURÜCK ZUR Keine Panik: DOS neben Windows 95 installieren VERNUNFT

Frei nach dem Motto: »Millionen Fliegen können nicht irren«, umjuben viele Windows 95.

Freunde eines gepflegten DOS-Spiels vermissen jedoch den Betriebssystem-Veteranen. Lesen Sie hier, wie Sie DOS 6.22 nachträglich auf Ihrem Windows-95-System installieren.

Obwohl viele Spielehersteller ihre Produkte damit anpreisen, sie seien unter Windows 95 lauffähig, ist meist doch nur der DOS-Modus gemeint. Wer sich heute einen Windows-95-PC zulegt, muß sich um die Betriebssystem-Installation meist nicht kümmern, da die Rechner fertig konfektioniert sind. Es erfordert einige Handarbeit, ein reines DOS 6.22 nachträglich aufzuspielen, um später wahlweise beide Betriebssysteme nutzen zu können. Warnung: Laien müssen unbedingt einen erfahrenen PC-Anwender zu Rate ziehen. Alle anderen sollten unserer Beschreibung nur nachgehen, wenn sie sich nicht davor scheuen, die DOS-Shell einzusetzen. Zur Sicherheit haben wir die Installation in einzelne Schritte gegliedert und überlassen die Einrichtung von DOS 6.22 nicht einem Setup-Programm. Der Vorteil dieser Vorgehensweise: Es ist egal, ob Sie Installationsdisketten von DOS 6.22 als Update-Version besitzen oder den Diskettensatz, der mit dem neuen PC geliefert wird.

Die Einschränkungen

Für folgende Konfigurationen dürfen Sie die Installation auf keinen Fall anwenden:

- Wenn auf Ihrem Computer Windows 95b läuft und mit dem neuen FAT32-Dateisystem arbeitet, ist an eine DOS-Installation nicht zu denken. Denn DOS 6.22 kann dieses neue Dateisystem gar nicht erst verwalten.
- Wenn Platten den Komprimierungsalgorithmus von Windows 95 nutzen. Ob das der Fall ist, läßt sich leicht feststellen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Icon »Arbeitsplatz« und wählen in der darauffolgenden Dialogbox den Karteireiter »Leistungsmerkmale«. Wird unter Komprimierung »nicht installiert« angezeigt, ist Ihr System für die DOS-Installation geeignet.

Frisch ans Werk

Wenn auf Ihrem PC weder FAT32-Dateisystem noch Komprimierungsalgorithmus installiert sind, können Sie beginnen. Bevor Sie loslegen, sichern Sie zunächst alle wichtigen Dateien. Danach legen Sie folgendes bereit:

- eine formatierte Diskette
- die Installationsdisketten von DOS 6.22
- die Windows-95-CD

Bitte seien Sie während der Ausführung der Arbeitsschritte besonders sorgfältig.

1. Als erstes formatieren Sie eine Diskette, um eine Bootdiskette für Windows 95 anzufertigen. Danach rufen Sie die »Systemsteuerung« über »Start« auf. In dem sich öffnenden Fenster wählen Sie das Icon »Software« und klicken dann auf »Startdiskette«. Folgen Sie den Anweisungen.
2. Booten Sie Windows neu, und drücken Sie während des Starts die Taste F8. Suchen Sie aus der folgenden Liste den Punkt »Nur Eingabeaufforderung« aus. Stellen Sie sicher, daß Sie auf dem Bootlaufwerk arbeiten (meist »c:«). Legen Sie mit

```
REM DOS4WIN.BAT kopiert die Installationsdateien
REM von C:\DOS\PARC nach C:\DOS
C:
MD DOS
CD TX\SPARK
COPY *.MSJ C:\DOS
COPY *.LST C:\DOS
COPY *.TXI C:\DOS
COPY *.BIN C:\DOS
COPY *.INI C:\DOS
COPY *.COM C:\DOS
COPY *.EXE C:\DOS
COPY *.OVL C:\DOS
REM expandiert die gepackte Datei en
FOR %%F IN *.CP DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.GR DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.HI DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.LS DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.EX DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.DL DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.CO DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.TX DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
FOR %%F IN *.SV DO EX.PAN %%F C:\DOS %%F
T C:\DOS
REN *.CP *.CPI
REN *.GR *.GRB
REN *.HI *.HLP
REN *.OV *.OVL
REN *.LS *.LST
REN *.EX *.EXE
REN *.DL *.DLL
REN *.CO *.COM
REN *.TX *.TXT
REN *.SV *.SYS
```

Die Batchdatei DOS4WIN.BAT entpackt die DOS-6.22-Dateien

SIEZERRTE ANWENDUNG

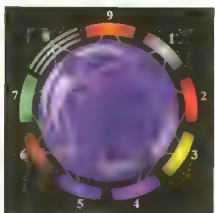
WER BIN ICH?

Wer zwischen dem »Ratgeber für alle Lebenslagen« und der »Esoterischen Kinderfibel« nur noch wenige Millimeter Platz in seinem Bücherregal hat, muß nicht verzweifeln. Eine CD-ROM ist sehr genügsam und faßt im Zweifelsfalle sogar noch mehr Humbug als ein Buch.

Software

Nach dem bekannten Buchklassiker von Richard Rohr und Andreas Ebert folgt nun »Das Enneagramm« auch als handliche CD-ROM-Version. Endlich dürfen sich auch PC-Benutzer, die ja bekanntlich nicht zum Lesen von Büchern in der Lage sind (»Wo zum Teufel schalte ich das Ding an?«), der hochwissenschaftlichen Analyse ihres Egos unterziehen. Der ganze Spaß funktioniert folgendermaßen: Zuerst beantworten Sie einen von zwei Fragekatalogen, die übrigens beide aus rund 100 Fragen bestehen. Nach dieser langwierigen Mausclick-intensiven Prozedur errechnet Freund Computer das persönliche Enneagramm, die den Menschen in neun verschiedene Kategorien einteilt: der Perfektionist, der Helfer, der Erfolgreiche, der Individualist oder der Kämpfer. Da natürlich in jedem Individuum etwas von allen neun Typen steckt und nur die Ausprägungen zum einen oder anderen unterschiedlich stark sind, sieht die Charakteranalyse recht differenziert aus. Eine Tabelle erklärt detailliert, wieviel von jedem der neun Grundtypen in Ihnen vorhanden sind. Eigentümlich ist hierbei, daß die beiden verschiedenen Kataloge auch bei gewissenhafter Beantwortung unterschiedliche

Ergebnisse liefern. Den zwei Tests zufolge gibt es in unserer Redaktion prozentual wesentlich mehr Fälle von Persönlichkeitsspaltung als in Restdeutschland. Wer



Das Enneagramm: So schön bunt kann Esoterik sein.



Wer hätte das gedacht: So sieht der klassische Erfolgstyp aus.

Zu den neun verschiedenen Typen gibt es jeweils eine Handvoll Biographien. Hier: Martin Luther King.

DAS ENNEAGRAMM (DIE NEUN GESICHTER DER SEELE)

HERSTELLER:
Systema

PREIS:
rund 90 Mark

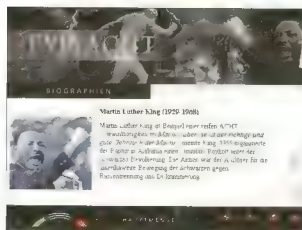
HARDWARE-MINIMUM:
486er, ab Windows 3.1,
8 MByte RAM, SVGA (640 x 480)

PRAKTISCHER NUTZEN:
Eventuell verwirklichen Sie sich selbst, werden ein besserer Mensch, spenden für Greenpeace und abonnieren endlich die PC Player.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Gering, einen Fragebogen mit über 100 belanglosen Fragen gab es schon bei Monty Pythons »The search for the holy grail«.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Das Verschlucken der CD kann Magenbeschwerden und festen Stuhlgang zur Folge haben.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Vervollständigen Sie lieber Ihre »Härsu«-Sammlung, und füllen Sie die darin enthaltenen »Sind Sie ein ... Typ ?«-Tests aus.



Saustall von Schreibtisch endlich auf». Zusätzlich enthält das Enneagramm eine breite Palette an Biographien. In diesen werden bekannte Persönlichkeiten wie Albert Einstein oder James Dean den neun Kategorien zugeteilt, damit der Anwender anhand dieser Beispiele eine konkrete Vorstellung der einzelnen Typen bekommt. Über Martin Luther findet sich etwa folgende aussagekräftige Bemerkung: »Der junge Luther, eine klassische EINS, litt fortwährend unter Verstopfung«. Wie man deutlich sieht, fällt es durch die Biographien leichter, sich selbst in ein gesundes Verhältnis zu den neun Persönlichkeiten zu setzen. Meinen eigenen Testergebnissen zufolge bin ich übrigens eine Mischung aus Ronald Reagan, Nelson Mandela, Franz Kafka, David Copperfield und Greta Garbo. Will sagen, ein vergeblicher schwarzer Jude, der nebenbei zaubern kann und für einen Mann ungewöhnlich viel Oberweite hat. Da sieht man mal wieder, was für Differenzen zwischen der Selbsteinschätzung und der Realität liegen können ...

(vs)

DAS SURFBRETT

Musik non stop

Real Audio war gestern – die wahren Audiophilen laden sich mit »Liquid Audio« das neueste Plug-in für den Browser ihrer Wahl herunter. Mit der Preview-Version für Windows 95 strömen Musikklänge gar in Dolby Digital in den Computer. Sie benötigen allerdings mindestens ein 28,8-kbps-Verbindung und sollten eine Pentium-CPU in Ihrem Rechner stecken haben, bevor Sie die gut 1,2 MByte herunterladen. Dann allerdings gibt es mit jedem Titel noch das Plattencover, Anmerkungen, Liedtexte oder Informationen über den Künstler. Witzig: Ein Knopf leitet die Daten an einen angeschlossenen CD-Recorder weiter. So kann jeder Benutzer seinen Lieblingsmix brennen – eines Tages gegen Bares, versteht sich. Noch ist diese Funktion aber kostenlos.

<http://www.liquidaudio.com>

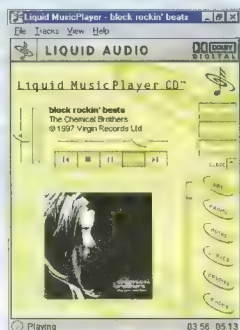
Alles umsonst – im Internet gibt es nicht nur viel Tinnel, sondern auch brauchbare und obendrein kostenlose Dinge. Dazu zählen ein Terminalprogramm für Windows 95, ein Chat-System, Musiktitel oder eine Postkarte von der NASA.

Hyper, hyper!

Wenn Sie ein Modem besitzen und auf Ihrem PC Windows 95 installiert ist, kennen Sie sicherlich das Terminalprogramm »HyperTerminal«. Mit der einfach genutzten Software übertragen Sie simpel und schnell Daten von oder zu Ihrem Rechner – der Komfort und Lieferumfang eines professionellen Produktes bietet jedoch ein Traum. Hersteller Hilgraeve bietet relativ unbemerkt eine neue und kostenlose Version namens »HyperTerminal Private Edition« an. Der Download der nicht mal 700 KByte großen Datei lohnt sich auf alle Fälle: Neben etlichen Bug-Bereinigungen gibt es auch echte Verbesserungen. Dazu zählen beispielsweise neue Übertragungsprotokolle und die Ansicht von Grafikdateien noch während der Übertragung. Wichtig für Besitzer interner Modems: Die Leuchtdioden eines externen

Modems werden grafisch simuliert, so daß Sie eher erkennen, ob eine Verbindung im Dissets oder schon im Jenseits ist. Eine Telnet-Interstützung per TCP/IP und ein Virenschutz während des Downloads runden das Ganze ab.

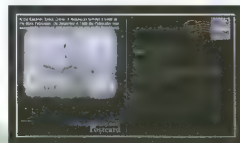
<http://www.hilgraeve.com/http.html>



CD-Qualität im Internet? Liquid Audio macht es möglich.

Picture postcard from space

Jeder bekommt gerne Urlaubsgrüße im Postkartenformat. Doch was tun, wenn Sie im Moment keine Zeit haben, selbst in die Ferien zu fahren und dort eine Kartenlawine loszutreten? Schon etwas länger gibt es die Möglichkeit, per Internet bunte »Hallo, wie geht's?«



Wow – auf diese Nachricht habe ich schon lange gewartet!

Botschaften zu verschicken. Der letzte Schrei: Eine Nachricht aus dem Weltall. Passend zum »Space Days«, einem amerikanischen Tag des Weltraums, dürfen Sie schmucke Bilder vom Pluto, den Saturnringen oder von der Voyager-Sonde verschicken. Der Empfänger bekommt dann eine E-Mail, die ihn auf die fertige Karte hinweist.

<http://www.spaceday.com/postcard/postcard.htm>

I seek you

Wenn das IRC für Sie immer einen Hauch zu freigeig war, Sie aber trotzdem gerne im Internet mit Freunden und Bekannten chatten wollen, müssen Sie kein Mitglied in einem kommerziellen Online-Dienst sein. Mirabilis bietet mit »ICQ« (für I seek you, ich suche dich) eine kostenlose Alles-in-einem-Lösung an. Das kleine Programm konnt sich in Ihr Windows-95-System ein und wird bei einer Internet-Verbindung aktiv. Es schaut nach, ob sich jemand bekanntes eingeloggt hat und zeigt das anschließend an. Völlig schmerzfrei und problemlos können Sie nun mit anderen ICQern plaudern, ihnen Dateien übertragen oder E-Mails schreiben. Alternativ hinterlassen Sie auf einem WWW-Pepper eine kleine Nachricht (wenn Sie mit dem Autor dieser Zeilen Kontakt aufnehmen wollen: die ID ist 1914982). Für die Zukunft ist sogar das Online-Spielen oder das Abspielen von Videos geplant.

<http://www.icq.com>

(ra)

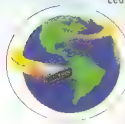


Kostenlose E-Mail gehört ebenfalls zum Programmfang.

IN EIGENER SACHE

Neues von den PC-Spieler-Softies: Nicht immer haben Sie in den letzten Woche täglich neues News gelesen – das liegt zum guten Teil daran, daß CompuServe kürz vor unserem Neubeginn sämtliche Server abgeschaltet hat. Magnus muß nun immer alle Dateien per E-Mail an die CompuServe-Zentrale schicken, wo sie dann hochgeladen werden. Dummerweise geht das nicht immer reibungslos ab, wir bitten um Ihr Verständnis. Kleine Veränderungen und Updates werden jedoch ständig realisiert – wir freuen uns über Ihre Ideen, Vorschläge und Kritik. (ra)

<http://www.pcplayer.de>



HyperTerminal kommt auch in der PC-Player-Redaktion zum Einsatz.

Speed Commander 5

DIE ALTERNATIVE

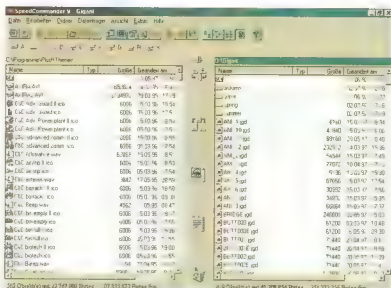
Wenn Sie schon unzählige Male den Dateimanager oder Windows-Explorer verflucht haben, sollten Sie einen Blick auf den »Speed Commander« werfen.

Es gibt viele PC-Nutzer, die den Windows-Explorer nie so richtig ins Herz schließen konnten. Dateien oder Ordner über mehrere Laufwerke hinweg zu verschieben, ist immer eine etwas komplizierte Angelegenheit. Entweder Sie vertrauen der »Copy«-Funktion, oder Sie müssen den Explorer mehrmals gleichzeitig aufrufen. Wer dies satt hat, ruft meist den »Norton Commander« in der DOS Box auf. Dabei gibt es doch schon seit Jahren den »Speed Commander«, der den Aufbau des Norton Commanders mit dem Komfort von Windows vereint. Jetzt kommt er in der überarbeiteten Version als »Speed Commander 5« auf den Markt. Wenn Sie das Programm aufrufen, erscheint ein zweigeteiltes Fenster. Beide Hälften sind meist unabhängig voneinander. In jedem Teil dürfen Sie in ein beliebiges Unterverzeichnis eines Laufwerks wechseln, Ihnen bleibt überlassen, ob Sie dabei auch verschiedene Laufwerke auswählen. Wollen Sie zum Beispiel eine Datei aus C:\TEMP nach D:\TEMP kopieren, müssen Sie die Datei nur mit der Maus auswählen und in die andere Fensterhälfte verschieben.

Mehr als nur ein Dateimanager

Speed Commander kann noch viel mehr. Alle gängigen Packprogramme wie PKZIP und ARJ sind in das Programm integriert. Ohne große Mühe ver- oder entpacken Sie so Dateien. Im Gegensatz zum Speed Commander 4 läßt sich jetzt wieder (wie schon beim Vorgänger für Windows 3.1x) die Volumengröße festlegen, so daß sich größere Programme auf mehrere Disketten verteilen lassen. Um Binärdateien über das Internet zu verschieben,

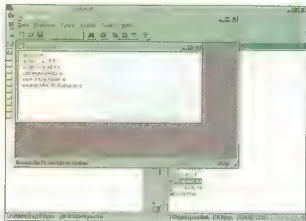
beherrscht der SC 5 auch UUE, welches die Informationen in eine Textdatei umwandelt. Falls Ihr Internet-Browser die Entschlüsselung solcher Dateien nicht beherrscht (so werden Bilder in den Newsgroups abgelegt), ist auch das kein Problem – der SC 5 erkennt automatisch, welches Entpackprogramm er anwenden muß. Dank der eingebauten »Speed View« und »Speed Edit« betrachten Sie etwa 30 Text- und Bildformate, ohne ein zusätz-



▲ Übersicht pur: Der Speed Commander 5 zeigt sich in seiner vollen Pracht.



Speed Starter erlaubt einen schnellen Zugriff auf wichtigste Programme.



▲ Der Speed View liest die gängigsten Bildformate.

Kleine Textdateien editieren Sie, ohne ein weiteres Programm zu starten.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie die Shareware-Version von »Speed Commander 5«. Es handelt sich um eine uneingeschränkte, aber auf 30 Tage begrenzte Version.

SPEED COMMANDER 5

- Hersteller: CDV
- Betriebssystem: Windows 95
- Empfohlene Hardware: 486DX2/66, 8 MByte RAM
- Sprache: Deutsch

liches Programm aufzurufen. So können Sie sich vorsichtshalber Dateien anschauen, bevor Sie sie löschen. In die neueste Version läßt sich nun auch »Quick View Plus« integrieren, welches über 200 Formate anzeigt, sogar Tabellenkalkulationen oder Datenbanken: Es ist also der »große Bruder« der integrierten Schnellansichten. Ein weiteres Extra kommt in Form des »Speed Starter«. Er integriert häufig aufgerufene Programme direkt mit einem kleinen Symbol in die Taskleiste. Der Hauptvorteil gegenüber den üblichen Verknüpfungen ist der schnelle Aufruf der Programme, während Sie schon in einem maximierten Fenster arbeiten. Die Beschäftigung mit dem Speed Commander 5 kommt Ihnen wie ein Kinderspiel vor. Falls irgendwelche Fragen auftauchen sollten, gibt die eingebaute Online-Hilfe eine Antwort. Wer einmal angefangen hat, mit dem Speed Commander zu arbeiten, wird wohl nie wieder zum Explorer zurückkehren. (ab)

Shareware: Paint Shop Pro 4.1

PINSELLADEN

Wer braucht das nicht: professionelle Bildbearbeitung zum Amateuropreis. Die Shareware-Version von »Paint Shop Pro« bietet alle Merkmale der Vollversion.

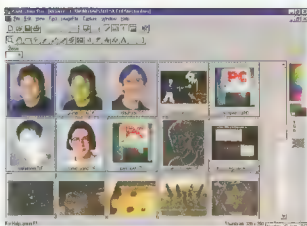
Der wichtigste Sinn des Menschen ist zweifellos sein Sehvermögen, das herausragendste Merkmal moderner Rechenanlagen ihre Grafikpower. Doch irgendwann wird das Zusehen langweilig, und neidisch schneit so mancher auf Besitzer teurer Grafikprogramme. Wer sich keine Software wie den »Photoshop« von Adobe für 1600 Mark leisten kann, dem bleibt der Griff zur Shareware.

»Paint Shop Pro« hat im Shareware-Markt einen Namen wie Donnerhall. Egal, ob Bildverwaltung, -umwandlung oder -bearbeitung, schon nach kurzer Zeit weiß man die Vorteile dieses mächtigen Werkzeugs zu schätzen. In der Version 4.1 wurde das JASC-Produkt noch einmal beschleunigt und läuft nun ausschließlich auf Windows-95-Rechnern. 30 Tage lang dürfen Sie die Shareware-Version ausgiebig testen, spätestens dann sollten Sie sich für circa 170 Mark registrieren lassen. Innerhalb dieser Frist sind alle Menüs uneingeschränkt nutzbar.

Am Anfang steht das Nichts, sprich eine leere Zeichenfläche beliebiger Größe. Bevor Sie drauflospinseln, entschließen Sie sich für den geeigneten Stift. Sieben verschiedene Pinseltypen in fünf

Formen und bedarfsgerecht einstellbarem Pixelradius stehen bereit. Zusätzlich dürfen Sie eine von 30 Papiertypen aussuchen (siehe Bild). Wem der Sinn nicht nach Freihandzeichnen steht, der greift auf obligatorische Funktionen

wie Linie, Rechteck, Spraydose oder Fläche ausfüllen zurück. Ob selbstgemaltes Kunstwerk oder eingescanntes Foto – ohne gute Bildbearbeitungsfähigkeiten ist ein Grafikprogramm nicht mal die Hälfte wert. Paint Shop Pro muß hier den Vergleich mit teureren Kollegen nicht scheuen. Zunächst einmal wählen Sie den zu bearbeitenden Bereich aus. Je nach Anwendungsgebiet markieren Sie die Fläche dazu frei per Hand oder greifen auf geometrisch exakte Rahmen (Quadrat, Rechteck, Kreis, Ellipse) zurück. Um ganze Farbflächen zu markieren, benutzen Sie den Zauberstab. Dieser arbeitet ähnlich wie die Füllfunktion: Einfach auf die Farbe klicken, und die gesamte Fläche ist gekennzeichnet. Damit der Übergang zwischen dem bearbeiteten Bereich und dem restlichen Bild nicht zu abrupt erscheint, läßt sich außerdem ein Grenzwert einstellen, der sanfte Übergänge schafft.



Sie müssen dank der »Browse«-Funktion nie mehr Unübersichtlichkeit hinnehmen.



Hier ein paar Beispiele der zahlreichen Manipulationsvarianten. Darunter drei der insgesamt dreißig Papiertypen.

Kreativität ohne Grenzen

Die einfachsten Übungen sind das Verschieben, Spiegeln, Drehen und die Größenveränderung von ausgewählten Bereichen. Zusätzlich gibt es noch zahlreiche Varianten, dem Bild ein neues Gewand zu verpassen. Elf verschiedene Deformationsarten sorgen für Abwechslung. Ob Projektion eines Bildes auf einen Kreis, Bewegungsunschärfe oder Windeffekt (das Bild wird zeilenweise verzerrt) – sämtliche Aufgaben erledigt Paint Shop in kürzester Zeit. Mit zusätzlich 21 Filtern lassen sich je nach Typ Kanten hervorheben, Ihr Werk weich- oder scharfzeichnen oder ein Relief anfertigen (siehe Bild).

Laden und Speichern kann selbst Microsofts Windows-Mitbringsel »Paint« – soweit also nichts neues. Interessanter ist da schon die »Browse«-Funktion. Nachdem Sie ein Verzeichnis bestimmt haben, durchforstet Paint Shop sämtliche Grafikdateien und stellt alle übersichtlich in verkleinerter Form dar. So bleiben auch große Bildmengen überschaubar und lassen sich einfach umbenennen, löschen oder öffnen. Zur Umwandlung in ein anderes Grafikformat dient die Batch-Funktion. Hier lassen sich alle markierten Dateien aus 30 verfügbaren Grafikformaten zu einem frei wählbaren konvertieren. Alles in allem gibt der neue Paint Shop keinen Anlaß zur Kritik. Sicherlich finden Produkte wie Adobes Photoshop hier und da eine etwas edlere Benutzerführung und ausgefeiltere Filter – in seiner Preisklasse ist JASCs Grafikmeister jedoch ungeschlagen. (mk)

ZUM ANTESTEN

Unter der Adresse »<http://www.jasc.com/psdpl.html>« und auf unserer CD-ROM können Sie sich den neuen Paint Shop Pro anschauen. Wollen Sie es nach Ablauf der 30-Tages-Frist weiter benutzen, müssen Sie sich registrieren lassen.

PAINT SHOP PRO 4.1

- Hersteller: Jasc
- Betriebssystem: Windows 95
- Empfohlene Hardware: 486DX2/66, 16 MByte RAM
- Sprache: Englisch



KOMPLETTLÖSUNG: EARTH 2140, Teil 1

DAS RINGEN UM DIE WELTHERRSCHAFT

Die polnischen Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels »Earth 2140« haben es Ihnen nicht leicht gemacht. Wie Sie der »United Civilized States« (UCS) dennoch Herr werden? Lesen Sie weiter.

Von Thomas Kellermann und Fabian Knippreichente uns diese Lösung zu dem umfangreichen Strategiespektakel »Earth 2140«. Wir beginnen mit der Seite der »United Civilized States« (UCS). Der Erklärung der einzelnen Levee gehen einige allgemeine Tipps voran.

- Vor jeder größeren Aktion speichern, da Sie so die Gelegenheit haben, Fehler zu korrigieren und unerwartete Aktionen des Gegners nach dem Neustart besser einzuschätzen.
- Nie am Anfang einen Angriff riskieren, weil Sie sonst Gefahr laufen, alle Einheiten zu verlieren oder in einen Hinterhalt zu geraten.
- Vor einem Angriff die Gegend immer sorgfältig auskundschaften. Dadurch läßt er sich besser planen.
- Bei jeder Attacke die eigene Verteidigung nie vernachlässigen, da die eigene Basis wichtiger ist als jeder Angriff.
- Zu einer Mine sollten mindestens zwei bis drei Transporter (Bantha/Heavy Lifter) gehören.
- Häfen sind sehr schlecht zu schützen, also sollten Sie Seeprobleme möglichst anders lösen.
- Das Geld nicht für Roboter verschwenden (zu schlechte Panzerung!).
- Ein größerer Angriff ist effektiver als mehrere kleine, weil der Gegner sich in der Zwischenzeit immer wieder aufpäppelt.
- Falls eine Aktion nicht beim ersten Versuch gelingt, ein weiteres mal ausprobieren.

Einiges zu den Einheiten der UCS:

Tiger Hellmaker: Diese Einheit ist für die Kämpfe in späteren Leveln eher ungeeignet, da die Napalmbomben dann nur wenig gegen schwer gepanzerte Gegner ausrichten werden.

Tiger Assault: Seine hohe Reichweite, sein niedriger Preis und seine gute Panzerung machen diesen Kampfroboter zur besten Waffe der UCS.

Shadow: Durch seine Tarnung ist er für Angriffe mit wenig Geldverlust sehr gut. Aufpassen sollten Sie jedoch auf die »Screamers« der »FD« (»Furassische Dynastie«) die die Tarnvorrichtung aufheben.

Spider: Der hohe Preis für diese Einheit ist durch die zweifache Plasmakanone gerechtfertigt.

Spider 2: Dieser Roboter stellt ein mobiles »Big Eye« bereit. Allerdings schrecken die immensen Kosten eher ab. Sie sollten ihn nur konstruieren, wenn Sie genug Geld dafür besitzen.

Hel. Bike: Es eignet sich sehr gut für Erkundungen.

Miner BT: In Verbindung mit dem Shadow ist diese Einheit äußerst nützlich.

Hell Wind: Dieser Bomber ist fast ausschließlich für die Zerstörung von feindlichen Gebäuden einzusetzen. Durch ihre langsame Geschwindigkeit sind diese allerdings für Raketen eine leichte Beute.

Gargol: Er läßt sich idealerweise genauso wie das Hel. Bike sehr gut für die Aufklärung einsetzen.



Ein Gebäude wird in die Luft gejagt.

WTP 100: Dieser Luftkissentransporter kommt für Angriffe auf Schiffe der ED zum Einsatz. Natürlich müssen zuvor Kampfbomber eingeladen werden. Der WTP 100 transportiert auch sehr schnell Einheiten von einem Ort zum anderen.

Alle Roboter haben generell keine besonderen Vorteile, weil die schlechte Panzerung einer zur Ignorierung dieser Einheiten führt. Gegnersche Gebäude sollten Sie jedoch nur mit den Silver One erobern. Alle anderen Einheiten sind ganz schön anzusehen, haben aber für die Lösung der Missionen wenig Bedeutung.

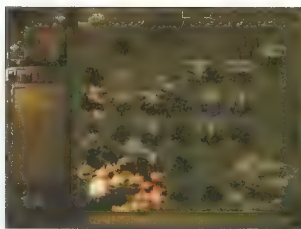
United Civilized States (UCS)

Doch nun zu den Missionen, bei denen generell zu beachten ist, daß sich bei jedem Spielstart bis zu drei Details beim Aufbau der Karte unterscheiden können. Daher unterbleiben exakte Richtungsangaben.

Mittelamerika

Level 1 der UCS ist nicht gerade eine große Herausforderung. Die einzige Schwierigkeit besteht darin, alle zu eliminierenden Einheiten zu finden. Sie wählen also einfach die verfügbaren Einheiten an und machen sich auf die Suche nach den Gegnern. Haben Sie alle gefunden, ist es auch schon vorüber.

Level 2 ist genauso simpel wie der erste, wenn nicht sogar noch einfacher. Wieder kucken Sie alle Einzel-



◀ Napalm
brennt
wirklich
gut.



Level 1 ist noch recht simpel, aber in den folgenden Level steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an.



Mehr als 700 superscharfe Erotik Highlights (interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-/alle Systeme) erwarten Sie auf unserem interaktiven

CD-ROM Katalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

(Für Porto-Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

Tel. 02 102-86040
Fax 849711
internet www.hessennetz.de
datalogic.de
e mail datalogic@vegga.me.uninet.de

versand & tagerverkauf
datoDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

[illegible]

GRATIS

**SEX-
CD-ROM &
Multi-Media- &
Erotik-Katalog**



oder Coupon abschneiden und
24933 Flensburg

3 x GRATIS-Gutscheine

JA! Schicken Sie mir umgehend folgende
neue Sex-CD-ROM + Multi-Media-
+ Erotik-Katalog zu. Garantiert
kostenlos und unverbindlich

Nr. 78 0014

Name und Vorname _____

Straße und Hausnummer _____

PLZ und Wohnort _____

Bitte zum Abschneiden auf der Vorderseite entlanggezogen! Es enthält

Geburtsdatum ☒ Unterschrift **PP 09**
 ORDNUNG 34933 Flensburg - T-Online wDRION
 Internet: <http://www.erotik.de> und unter Menue "Lust"



Einheiten sollten immer zusammen erkunden und angreifen.

die Basis aus und besetzen das dazugehörige »Biozentrum« mit Hilfe einiger Silver One-Einheiten. Wenn alle Hellmaker fertiggestellt sind, schlagen Sie sich weiter durch, um das nächste Gebäude zu finden und zu demolieren.

Metzeln Sie alles nieder, was Ihnen dabei über den Weg läuft. Ist dieses Gebäude zerlegt, ist der Stützpunkt fällig! Auch hier vernichten Sie alles und blockieren das Biozentrum (falls kein Geld und keine Silver One mehr verfügbar ist, holen Sie sich einfach fünf bis sechs davon aus den Gebäuden), und schon ist der nächste Level geschafft!

Das Sekundärziel in Level 4 heißt, den Prototypen des »Tiger Assault« zu schützen, wozu Sie diesen vorerst in den Hauptteil Ihrer Basis zurückziehen, errichten Sie nun ein Fahrzeugwerk, um Kampfwagen zu montieren, die eine Anfangsoffensive des Gegners abwehren. Nach der Fabrik sollten Sie unbedingt eine Raffinerie rechts neben die Mine stellen, ebenso wie drei »Banthas« (später sollten Sie auf fünf Stück aufstocken).



Im unberührten Westen der Karte greift der ED Sie an.

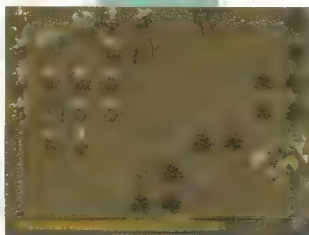


dürfte dem Sieg nichts mehr im Weg stehen. Herzlichen Glückwunsch, Commander.

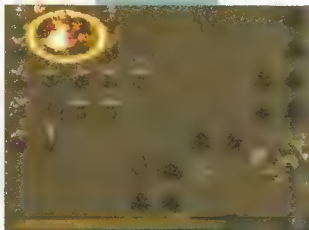
Level 5 stellt an den Spieler schon relativ hohe Anforderungen. Um nicht von den Truppen der ED überrollt zu werden, ist ein aufmerk-

samer Beginn unerlässlich. Erst parken Sie alle Einheiten außer den Tiger Assaults rechts unten vor der eigenen Basis. Jetzt ist es vor allem notwendig, Ihren Stützpunkt zu vergrößern. Als erstes geben Sie ein zweites Kraftwerk in Auftrag, da das erste ziemlich schnell verwüstet wird. Danach bauen Sie drei bis fünf Banthas und jeweils eine Mine, eine Raffinerie, eine Fahrzeug- und eine Roboterfabrik. Die Mine erhält ihren Standort in einer »Sackgasse« unterhalb der Basis. Beachten Sie, daß die Mine möglichst weit oben steht, da es sonst am Kartenrand einen »Bantha-Stau« gibt. Die Raffinerie platzieren Sie in der Nähe. Aktivieren Sie erneut die Akkordmontage von Tiger Hellmakern und konstruieren zwischendurch etwa zehn Silver One. Alle Hellmaker positionieren Sie rechts unten. Wenn genug davon bereitstehen, vernichten Sie die meist in der Mitte gelegene feindliche Basis – außer der Mine. Jene kassieren Sie besser, weil die eigenen Ressourcen lang-

Danach ist ein Forschungszentrum von höchster Wichtigkeit, weil Sie dringend die effektiven Tiger Hellmaker benötigen. Diese stellen Sie wiederum ohne Pause her (Dauerproduktion). Sind Sie soweit gekommen, kann gar nichts mehr schiefgehen. Zum Erkunden der Karte stellen Sie zwischendurch drei bis fünf »Helibikes« her. Erst wenn Sie sehr viele Hellmaker gefertigt haben, kann es zum Angriff gehen. Die Bunker des Gegners radieren Sie zu, letztes aus, weil das eine »nahe Ewigkeit« dauert. Haben Sie alles dem Erdboden gleichgemacht, aber das Missionsziel, noch immer nicht erreicht, suchen Sie mit dem »Tiger Assault« nach übriggebliebenen MG-Türmen. Nun



Wir versammeln Hellmaker um ein Gebäude, ...



... um es dann zu zerstören.

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER 12 Ausgaben gratis! Und das ist noch nicht alles: Das prallvolle Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Testen und 50% sparen: ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie ☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt? Soiten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-, PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72 / PC PLAYER bzw. DM 128 60/PC PLAYER plus.
Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte meine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name Vorname:

Straße, Nr.

PLZ. Ord.

Datum: 1. Unterschrift:

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMG-Fantasy-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20 80452 München widerrufen. Das Widerrufsrecht beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs, ich bestätige das durch meine 2. Unterschrift!

Datum 2. Interschritt



Mit Napalm greifen unsere Hellmaker gegnerische Panzer an.

schießen Sie am unteren Kartenrand entlang an der Mine vorbei in die rechts unten gelegene Basis. Nach der Vernichtung der feindlichen Einheiten erobern Sie die

sam zur Heige gehen. Die dazu benötigten Silver One Roboter rüsten Sie nach. Nun konstruieren Sie wieder so lange Tiger Hellmaker, bis das Geld aufgebraucht ist. Hetzen Sie dann alles, was laufen kann, außer den Robotern der Silver Serie, durch den Engpaß zur zweiten Basis der ED. Wenn alles platt ist, kassieren Sie mit den zehn Robotern den Hafen und das Labor. Falls die Mission noch nicht erfolgreich beendet ist, suchen Sie mit einem Tiger Assault nach übriggebliebenen Geschütztürmen.

Britannien

Nach dem Start in Level 1 klappt Sie sofort alle »MCUse« aus bis auf die Mine und die Raffinerie. Diese beiden MCLs schicken Sie zusammen mit drei Banthas und etwas Begleitschutz (etwa drei Tiger Assaults) nach Süden. Dort stellen Sie die Raffinerie möglichst nah an die Mine um die Produktivität zu steigern. Das selbe Spielchen wiederholen Sie im Norden, da sich dort auch Bodenschätze befinden. Nach einiger Zeit verstärken Sie die drei Fronten (oben, Mitte, unten). Nun generieren Sie abwechselnd jeweils fünf Tiger Assaults und fünf Spider. Nachdem Sie die Verteidigung ausreichend verstärkt haben, stellen Sie eine Armee zusammen und nehmen sich die erste Feindbasis vor. Mit dieser mar-

Raffinerie und die Mine. Dortinn schicken Sie ebenfalls drei bis vier Banthas. Da nun die Energieversorgung relativ schlecht aussieht, bauen Sie Ihr Kraftwerk aus. Von nun an stehlen Sie Spider am Fießband her, da jetzt genug Geld in der Kasse ist. Wenn Sie eine riesige Siretzmacht von Kampfrobotern besitzen, schicken Sie diese vor, um die zweite ED-Basis auszulöschen. Anschließend jagen Sie das von schweren Verteidigungstürmen bewachte Kraftwerk in die Luft. Gute Nacht allerseits.

Am Anfang von Level 2 ist schnelles Handeln gefragt, denn die eigene Mine muß schnellstmöglich auf die Anhöhe gelangen, um die Bodenschätze gewinnen zu können. Die Raffinerie schicken Sie mit drei Tiger Assaults und drei Banthas hinterher und kappen sie aus. Zur Sicherung der unten liegenden Kraftwerke postieren Sie dort ebenfalls drei Tiger Assaults (später versuchen die ED, per Hejtrans die Kraftwerke zu vernichten). Nun fertigen Sie abwechselnd fünf Tiger Assaults, fünf Spider und drei bis fünf Spider 2 an. Um die eigene Basis besser zu verteidigen, marschieren Sie dann mit rund 20 Einheiten bis zu einem Canyon. Dort angekommen, gruppieren Sie Ihre Truppe möglichst so, daß inn keine EDs mehr passieren können. Daerna.b der Basis sollten ebenfalls einige Einheiten bereitste-

hen (zwischen durch verirren sich dorthin einige feindliche Bechmannen). Jetzt errichten Sie ein »Flugsteuerzentrum«, damit Sie mit den Gargols weitere Teile der Karte aufdecken können. Durch das Flugsteuerzentrum lassen sich nun auch »Heavy Lifters« herstellen, die die Schaffenskraft wiederum erhöhen – die Bantha-Staas haben damit ein Ende. Um sich selbst vor gegnerischen Luftgriffen zu schützen, sollten Sie das ED-Flugsteuerzentrum auslöschen, das sich etwa in der Mitte der Karte befindet und zudem nur sehr schlecht geschützt ist (Truppe danach wieder zurückziehen). Als nächstes marschieren Sie mit zwei bis drei Spider 2 und Begleitschutz (einige Tiger Assaults) am Kartenrand entlang, bis Sie das Hauptgebäude und das Kraftwerk der ED aus der Ferne demolieren können. Der Begleitschutz kümmert sich dabei um die Angreifer, die aus der Basis stürmen. Anschließend reißen Sie mit einem Spider 2 aus der Entfernung die Mauer nieder. Jetzt laufen Sie an den unteren Felsen entlang in die Basis der »Grünen«. Da die restlichen Gebäude der ED keinen Strom mehr haben, sind die Verteidigungstürme kein Problem mehr. Allerdings sollten Sie nicht alle Gebäude der ED unbrauchbar machen; das Fahrzeugwerk, die Mine und die Raffinerie sacken Sie ein. In der Fahrzeugfabrik produzieren Sie »HT 33 R«. Mit drei bis fünf dieser schweren Panzer läßt sich mit etwas Geschick der gesamte Stützpunkt der beiden Streitkräfte samt der Atomraketen silos einreißen. Nun kann das zweite Erzfeld durch die Mine und Heavy Lifter genutzt werden. Die letzte ED-Basis in diesem Level wälzen Sie mit 15 »HT 33 R« nieder. Zu Beginn des Level 3 bauen Sie sofort ein Bantha und eine Raffinerie, keine Mine. Diese benötigen Sie im Moment noch nicht. Sobald Sie Tiger Assaults herstellen können, beginnen Sie die Akkordmontage (zudem einige Silver One fertigen). Alle verfügbaren Einheiten platzieren Sie am Ausgang, um die bevorstehende Anfangsattacke von unzähligen ED-Einheiten zu besiegen. Nicht gleich aufgeben, wenn es beim ersten Ver-



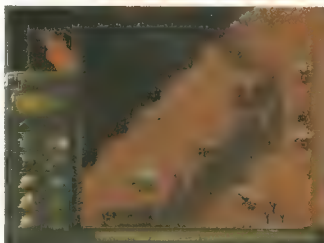
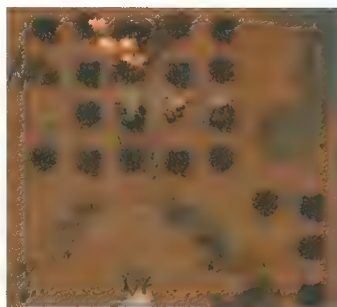
Hellmaker sind in einer großen Gruppe am wirksamsten. Hier zerstören sie gerade das feindliche Hauptgebäude (links) und das feindliche Kraftwerk (rechts).



sich nicht klappt. Danach schnappen Sie sich drei Viertel Ihrer Truppe (der Rest bleibt an der Basis stehen) und gehen am unteren Bildeckrand entlang, bis Sie die Mine der ED erblicken. Diese kassieren Sie prompt und bewachen sie. Gleichzeitig pflanzen Sie Ihre Raffinerie neben die Mine – der Bantha geht nun Geld verdienen. Wenn Sie wieder flüssig sind, ist ein Flugsteu-erzentrum die nächste Investition. Sie stellen zwei bis drei Heavy Lifter her, die den Bantha unterstützen. Als nächstes montieren Sie einen Shadow und drei bis vier Spider. Vom Shadow getarnt, schleichen sich die Spider unentdeckt in die meist östliche Basis und verar-beiten alles bis auf die Raffinerie, das Hauptgebäude, die Fahrzeugfabrik und die Mine zu Kleinholz. Diese Gebäude eignen sich an und zu einen fast alle Kampf-einheiten nach. Mit dem gleichen Prinzip greifen Sie den zentralen gelegenen Stützpunkt an. Sie sollten dies-mal allerdings einen »Miner BT« im Gepäck haben, da die eigenen Einheiten sonst durch zahlreiche Minen zer-zerstört werden (Minen mit dem Miner BT entschärfen). Auch hier folgt die totale Zerstörung. Die letzte Basis attackieren Sie nach gleichem Schema. Im Hau-putten könnten wiederum Minen ein Hindernis sein. Sind diese überwunden, schnappen Sie sich noch schnell die Pro-duktionsstätte und die Mission. Als letztes fallen die gegnerischen Schiffe mit zehn bis 15 »Hell Wind« der Vernichtung anheim. »Mission accomplished«.

Ex-London. Auch im Level 4 fertigen Sie zu Beginn nur eine Raffinerie und ein Bantha (später zusätzlich noch zwei Heavy Lifter). Eine Mine ist in dieser Mission nicht erforderlich. Alle Einheiten verteilen Sie am Rand der Basis. Das Sprechen mit der Dauerproduktion der Tiger Assaults beginnt erneut. Wieder sind Sie einer hefti-gen Anfangsoffensive ausgesetzt. Ist diese überstan-den, wird der Level Routine. Mit einem Shadow und drei bis vier Kampfbotern machen Sie nun alle ge-gnerischen Kampfeinheiten platt. Danach eliminieren Sie alle ED-Gebäude und die getarnten Laboratorien (auf dem Radar zu erkennen).

In Level 5 gilt es, eine Anfangsof-fensive der ED abzuschmettern. Zuerst stellen Sie fünf bis zehn Tiger Assaults her; diese platzieren Sie zusammen mit den schon vorhan-den Einheiten am Ausgang der Basis. Nun ist es an der Zeit für fünf Big Eyes, um den eigenen Stützpunkt zu sichern. Den schon existierende Ver-teidigungsturm stärken Sie – und die vorhandenen stellen Sie an taktisch wichtigen Positionen (an der Anhöhe entlang) auf. Einige dieser Türme sollten Sie aufstocken – ande-re nicht. Wenn die Offensive über-



▲ Ein leichter Panzer nach einer Schönheitsoperation mit einem Hellmaker.

Die Ruhe vor dem Sturm: Gleich starten Sie einen Großangriff auf die feindliche Basis.

Mehr SPIELSPASS mit den Level-CDs



The Book of Diablo™
ISBN 3-7723-2551-3
nur 19,95



The Shadowsecrets of Warcraft II™
ISBN 3-7723-2571-8
nur 19,95



The Command & Conquer II™ Military Database
ISBN 3-7723-2561-0
nur 19,95

Buy or Die!

DMV-Verlag, Bonn, GmbH
Postfach 11 49
52455 Nideggen
Tel. 0224 290111-400
Fax 0224 290111-423
E-Mail: info@dmv.de



standen ist, stellen Sie einen Shadow, ein HCU-M und drei bis vier Spider für den Angriff zusammen. Mit diesen marschieren Sie nun gegen Feindbasis und vernichten sämtliche Einheiten und Gebäude (die Raffinerie, die Mine, das Hauptgebäude und die Fahrzeugfabrik einstreichen). Zur Verteidigung setzen Sie fünf Spider und fünf HT 33 R an die Stelle, die die feindlichen Einheiten immer passieren (zudem läßt sich diese Truppe mit einem HCU-M erweitern). Alle diese Einheiten tarnen Sie durch den Gebrauch eines Shadows. Mit einem zusätzlichen Shadow decken Sie als nächstes weiteres Festland auf. Danach erledigen Sie die zwei Stützpunkte der ED auf die selbe Weise wie den ersten (auch die Gebäude einnehmen). Jetzt ist nur noch die Insel übrig. Für diesen Angriff benötigen Sie vier Spider, einen WTP 100, einen Miner BT, ein HCU-M und zwei Shadows. Die schicken Sie an eine Stelle, an der das WTP 100 gut übersetzen kann (etwa im Norden der Insel). Zuerst laden Sie den ersten Shadow in das WTP 100 ein und am anderen Ufer wieder aus. Da der Luftkissen-Transporter an beiden Ufern durch die Shadows getarnt ist, transportieren Sie die restlichen Einheiten ohne Komplikationen über den Fluß. Zuletzt sollten Sie das HCU-M und danach den zweiten Shadow übersetzen lassen. Drüber angekommen, stellen Sie einen Angriffstrupp (die Spider, das HCU-M und einen Shadow) und einen Minenschärfungstrupp (der Miner BT und der zweite Shadow) zusammen. Mit Hilfe des Trupps entschärfen Sie jetzt alle auffindbaren Minen. Anschließend erledigt der Angriffstrupp alle Einheiten und Gebäude (außer das Hauptgebäude) auf der Insel. Um das Hauptgebäude in Ihren Besitz bekommen, montieren Sie am besten zwei HATS, die Sie mit je sechs Silver One ausstatten. Die Schiffe versenken Sie mit einer Formation aus zehn WTP 100, die Sie mit je einem Spider bestücken. Nun sind alle Einheiten der »Eurasischen Dynastie« aus Britannien vertrieben.

Nordafrika

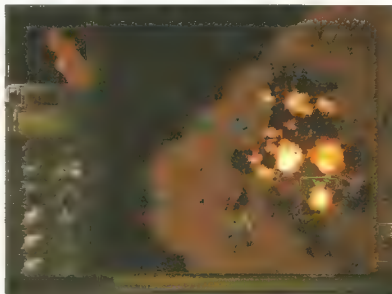
Am Anfang von **Level 1** besitzen Sie wieder mehrere MCUs (Raffinerie, Mine, Kraftwerk, Forschungszentrum und Hauptgebäude). Bis auf die Mine und die Raffinerie packen Sie alle MCUs aus. Danach sollten Sie im Hauptgebäude sofort ein Fahrzeugwerk und ein Bantha erbauen (die Fahrzeugfabrik stellen Sie ebenfalls auf). Jetzt ziehen Sie alle Einheiten südöstlich der eige-

nen Basis zusammen und produzieren zudem noch zwei Tiger Hellmaker. Warten Sie, während die eigenen Einheiten die Anfangsoffensive der ED abwehren, bis Sie fünf bis zehn Tiger Assault herstellen können, die auch in der Verteidigung der Basis zum Einsatz kommen. Ist der Angriff der ED überstanden, nehmen die restlichen Kampfpotter am Ausgang des Stützpunktes Stellung ein und schicken die Raffinerie, die Mine und den Bantha zum Erzfeld und stellen sie auf. Da das Vorkommen riesig groß ist, eröffnen Sie noch eine Mine, drei weitere Banthas und eine Raffinerie, die Sie ebenfalls zum Erzfeld schicken. Weil jetzt genug Geld bereit steht, stecken Sie es am laufenden Band in Tiger Assaults (zwischen durch fünf Spider). Nach einiger Zeit besitzen Sie dann eine recht prächtige Armee von circa 20 bis 30 Einheiten, die nun den Canyon entlang wandert, bis sie auf eine etwas größere Ebene trifft. Dort warten Sie bis sich alle Einheiten auf der Ebene versammelt haben. Jetzt dirigieren Sie jede einzeln über einen schmalen Paß. Wenn

zwei Drittel der Einheiten den Weg passiert haben, machen Sie die nahegelegene ED-Basis dem Erdboden gleich. Bei Gebäudefall nutzen Sie sich das Erzfeld. Im den zweiten und letzten Stützpunkt auszulöschen, benötigen Sie wiederum circa 20 bis 30 Einheiten.

In **Level 2** fällt die Anfangsoffensive eher mager aus. Dafür kommen die ED immer in Etappen aus drei verschiedenen Lagern. Für die Attacke ziehen Sie am besten alle clickbaren Einheiten ans nördliche Ende der Basis, stärken diese und erzeugen zehn bis 15 Tiger Assaults. Wenn der größte Schwung überstanden ist, schicken Sie Ihre Raffinerie und Ihre Mine nach Osten und geben noch zwei Banthas in Auftrag (zur Mine schicken). Da dieses Erzfeld auch sehr groß ist (wie im letzten Level), errichten Sie erneut eine Raffinerie, eine Mine und zwei Banthas. Nun ist wieder genug Geld vorhanden, und Sie investieren es wieder in Kampfeinheiten (sehr viele Tiger Assault, fünf bis zehn Spider).

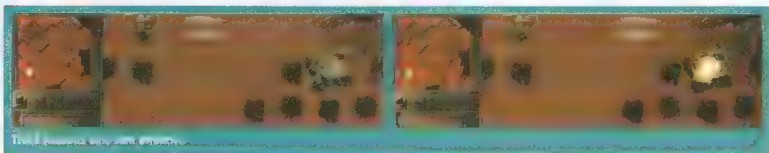
Mit einer Armee aus rund 50 Kampfpottern marschieren Sie, bis die Truppe auf einen Ausgang trifft. Dort übergeben Sie diese einem defensiven General, so daß Sie sich ganz auf Ihre Basis konzentrieren können (weiter Tiger Assault produzieren). Nach einiger Zeit sollte wieder eine recht prächtige Armee in eigenen Stützpunkt stehen. Die kommandieren Sie zur anderen und integrieren sie. Danach übergeben Sie alle Einheiten einem offensiven General, der somit in die erste Basis der ED geht und alles auslöscht, was er findet. Nachdem die erste Basis eingebeut ist, füllen Sie



So hatten Sie sich den Angriff bestimmt nicht vorgestellt.

die Armee wieder auf und laufen geradewegs in den unteren ED-Stützpunkt (eigenhändig oder mit offensiven General) und machen alles bis auf das Hauptgebäude, das Sie vereinnahmen, platt. Bei Bedarf sollten Sie beide Erzfelder besetzen und verteidigen. Zum Schluss stocken Sie Ihre Armee wieder auf und geben sich (per Hand) in die letzte Basis, beschlagnahmen das Hauptgebäude und zerstören den Rest. Geschafft.

Level 3 ist vom Auftrag her gesehen eher eine simple Angelegenheit. Sie müssen schließlich nur alle gegnerischen Einheiten eliminieren, doch es genügt viel Glück dazu. Am Startpunkt sollten Sie zuerst alle Heli-Kopter vom Himmel holen. Danach mischen Sie Ihre Einheiten gründlich durch, so daß gleiche nicht auf einem Haufen stehen. Umgeben Sie die Truppe der ED, um sie von hinten anzugreifen. Jetzt müssen Sie nur noch alle ED beseitigen, und Sie bekommen vom Hauptquartier den nächsten Auftrag. (rm)





HÖHLENHERRSCHER

Falls Sie Ihre Kreaturen immer noch nicht fest im Griff haben, können unsere Tips sicherlich weiterhelfen.

Wenn Sie noch Probleme mit dem »Dungeon Keeper« haben, empfehlen wir erst einmal einen genaueren Blick ins Handbuch: Viele kleine Tips sind dort versteckt. Hier sind noch ein paar Zusatzhilfen, die wir aus Eisenadungen und unserem CompuServe Forum gesammelt haben:

60 zerquetschte Imps

Zwei elegante Lösungen gibt es zu dem Bonuslevel, in dem Sie 60 Imps innerhalb eines Zeitlimits toten müssen. Sascha Güdel empfiehlt, immer acht Imps aufzusammeln und in einen kleinen Raum zu sperren, mit dem Einsturz-Zauber bleibt dann von ihnen nicht mehr viel übrig. Sollten Sie diese Magie nicht beherrschen, hat Gütz Donajies eine Alternative parat. Ein kleiner Teil des Dungeons ist unerforscht, dort befinden sich zwei Türen. Lassen Sie die armen Geschöpfe die Türen zerstören, danach die Falle damit. Es erscheint ein Level-7-Seelen Holenhand, dem Sie die Imps nach und nach zum Fraß vorwerfen.

Opfgaben erzeugen neue Kreaturen

Diese Tips wurden uns von Christian Giechert und Daniel Weller zugeschickt. Opfern Sie doch einfach ein paar Kreaturen im Tempel (einfach in den Sud werfen), um mächtigere Helfer zu bekommen. Die momentane Forschung wird fertiggestellt, wenn Sie zwei Fliegen opfern. Drei Spinnen ergeben einen Teufel, eine Spinne und ein Käfer zaubern eine eiserne Jungfrau herbei. Wenn Sie es wirklich wagen wollen, einen Horny im Ihr Dungeon aufzunehmen, schleißeln Sie ruhig einen Troll, einen Teufel und eine eiserne Jungfrau zusammen. Nicht alle Kreaturen erfreuen die Götter, Vampire und Geister sind solche Kandidaten. Sie dürfen auch gerne Hühner und Geld opfern, speichern vorher aber vorsichtshalber ab.

Der Widerspenstigen Zähmung

Ihr Horny verprügelt gerne seine Kollegen – wenn er nicht im Kampf ist? Michael Fritsch hat gute Erfahrungen damit gemacht, für diesen Härtefall ein separates Dungeon inklusive Hühnerfarm und Trainingsraum zu bauen. Gut eingeschlossen, kann es sogar sein, daß er fleißig trainiert. Wolfgang Batcar hat es sich noch leichter gemacht: Er nimmt den Horny mit der Hand auf und läßt ihn nicht mehr los, bis er ins Kampfgeschehen eingreifen soll, einfacher geht es nicht.

Zusatzlevel gefällig?

Sie haben den Avatar im letzten Level besiegt, in eine eiserne Jungfrau verwandelt und ihn den Gefangenen zum Vergnügen vorgesetzt? Dann sollten Sie – falls Sie keine Spielpartner haben – die Mehrspielerlevel gegen den Computer spielen. Rufen Sie unter Windows 95 die DOS-Box auf und tippen »KEEPER95 -1PLAYER«, schon übernimmt der Computer die Gegner. Falls Sie unter MS-DOS spielen, genügt die Zeile »KEEPER -1PLAYER«. So stehen 20 neue Dungeons zur Verfügung, die einen moderaten Schwierigkeitsgrad bieten. Herzlichen Dank an Rainer Demski für den Tip.

Strategischer Sieg

Christian Giechert hat ein paar wichtige strategische Tips auf Lager. Um festzustellen, wo das gegnerische Dungeon plaziert ist, fahren Sie mit dem Cursor über die Übersichtskarte und lauschen angespannt nach verräterischen Geräuschen. Plazieren Sie Ihre Schatzkammer und Bibliothek weit entfernt von der drohenden Gefahr, der Trainingsraum sollte in der Nähe von etwaigen Angriffspunkten errichtet werden. Bevor Sie sich für eine Attacke entscheiden, hilft der Zauberspruch »Böser Blick«, Ihre

Siegechancen anzuschätzen. Werfen Sie gegnerische Einheiten in Ihr Gefängnis, und Sie werden zu Ihnen »berufen« oder genauere Details über das »verfeindete« Dungeon liefern. Generell hat sich die »Einzel-Taktik« bewährt: Erst angreifen, wenn Sie Ihre Helfer ausgiebig im Trainingsraum ausgebildet haben. Damit sich die Imps nicht wie Lemminge ständig in den Tod stürzen, hilft es, die angestimmten Bengel in einem Raum einzusperren und nur herauszulassen, wenn Sie wirklich gebraucht werden.

Geld regiert den Dungeon

Fast zeitgleich kamen die Hex-Cheats von Eckart Scnoll und Uwe Streich. Sollten die Godads etwas rar gesät sein, können Sie jetzt Ihr Startkapital etwas aufstocken. Speichern Sie zu Beginn des Levels, und rufen Sie Ihren Spielstand mit einem Hex-Editor auf. Suchen Sie nach dem Offset 143FD6: Die ersten vier Byte stehen für Ihr momentanes Kapital, die nächsten vier (143FDA bis 143FDD) für das Startkapital. Beide sollten logischerweise gleich groß sein, sonst können Sie das Geld nicht ausgeben. Tragen Sie zum Beispiel, zweimal, FFFF ein, besitzen Sie ein stozes Anfangskapital von 65535 Credits. Frohes Schaffen.

Der Umstrukturierungsplan

Gerrit Niederknäus weist auf die schier unendlichen Veränderungsvarianten hin, die Sie in der Datei »creatures.txt« vornehmen können. Seine Übersetzungsversuche der einzelnen Parameter sind zwar lobenswert, wurden jedoch den Umfang unseres Tips&Tricks Teils sprengen. Fest steht, daß sich beliebige Änderungen an allen Parametern des Spiels, von den Kosten der Räume bis hin zum Verhalten der Kreaturen, vornehmen lassen. Um die 265 Seiten lange Liste besser in

den Griff zu bekommen, rat der Tipgeber, die Datei in Excel zu importieren und als Zeltrennzeichen »Tab« einzugeben. Diese Tabelle ist dann besser lesbar als in einem Text-Editor. Viel Spaß beim herumprobieren – zur Warnung sei noch gesagt, daß die Veränderungen globale Auswirkungen haben, also auch der gegnerische Dungeon Keeper davon profitiert. (ab)



Ein unberechenbarer Horny bekommt einen eigenen Dungeon.



Die Imps lassen sich in einem abgeschlossenen Raum schützen.



Auf den folgenden Seiten schließen wir die restlichen Kapitel von Cryos altertümlichem Geschichtsunterricht ab.

In der vorigen Ausgabe haben Sie «Atlantis» bereits gut zur Hälfte gelöst. Der Rest des Spiels ist allerdings weit weniger anstrengend, als die vorherigen Abschnitte. Also viel Glück weiterhin.

Eno geht um den Baum herum, um eine auffällige Stelle im Boden zu suchen. Dort grabt er mit dem kleinen Dreizack eine Kristallkugel aus. Im Statuensaal erscheint ihm die alte Frau aus Karbonek. Sie ratet, sich von einer Vogelpriesterin zum Ort des weißen Baren bringen zu lassen.

Die Suche nach der Vogelpriesterin

Um die unterirdischen Gänge wieder zu verlassen, steigt Ihr Held die Treppe hinab und läuft geradeaus. Hier hat er die Wahl zwischen zwei Wegen. Der linke führt ihn geradewegs zu einem Puzzle, das mit dem Dreizack aktiviert wird. Ihre Aufgabe ist es nun, das Bild eines Apfelbaums zusammenzusetzen. Anschließend gibt die Wand einen Weg nach draußen frei.



Grabten Sie an der richtigen Stelle, kommt eine Kristallkugel zum Vorschein.

Gefährtin Anna

In der Fischerhütte gibt Aktyon Ihrem Helden den Rat, seine Tochter Anna als Prostituierte anzuheuern. Außerdem überreicht er Eno den Flügkristall ihrer Mutter. Kehren Sie in die Gasse zurück, wo Sie aus den unterirdischen Gängen gekommen sind. Hier wartet wieder ein Puzzle, das auf die gleiche Weise wie das Apfelbaumraster zu lösen ist. Nehmen Sie sich nun das Puzzle im Parallelgang vor, um schließlich in einem Passagier zu landen. Von hier aus marschieren Eno zum Planetenpuzzle, löst es (siehe auch letzte Ausgabe, Seite 129) und schlüpft durch den Geheimgang in den Kerkerraum (Öffnung einsetzen). Durch ein Fenster springt er nach unten. Etwas weiter trifft er auf eine Frau, die ihm den Weg zu den Pilotinnen beschreibt. Die Priestertinnen halten sich im Haus rechts der Steintreppe auf, die zu den Wasserbecken führt.

Dort überzeugen Sie die Oberpriesterin Lona, daß Kreon Sie geschnickt habe, um Anna abzuholen. Kaum

Auch wenn er so aussieht: Eno ist nicht auf den Kopf gefallen. Er überzeugt Tumppf, gegen seine eigenen Leute zu kämpfen.



haben Sie mit Ihrer neuen Begleiterin das Haus verlassen, läuft sie davon – schließlich trägt Eno noch immer die Rüstung eines Soldaten.

Der Widerspenstigen Rettung

In der Gaststätte stellt sich heraus, daß Anna von Kreons Leuten gefangen gehalten wird. Sprechen Sie mit Tumppf über die Königin Kreon und die Dringlichkeit, Anna zu befreien – natürlich auf Kreons Wunsch hin. In seiner Einfalt hilft er Ihnen, Garstor eine Zeit lang in Senach zu halten.

Über die Treppe erreichen Sie einen Flur, in dem Sie Malschard und Laskott beäugeln. Im hinteren rechten Zimmer versteckt sich Eno, bis Laskott wieder still ist. Zusammen mit Tumppf stürmen Sie nun in den gegenüberliegenden Raum. Erzählen Sie Ihrem neuen Helfer so lange von der Königin, Kreon und einer eventuellen Beförderung, bis er von Ihrer Sache voll und ganz überzeugt ist. Für Eno und Anna ist es nun ein guter Zeitpunkt, um zu gehen.

Auf dem Weg zum Flugschiff

Nachdem Eno Anna sein Gefährtenabzeichen und den Flügkristall ihrer Mutter gezeigt hat, vertraut sie ihm. Mit der Leiter klettern Sie wieder einmal in den Palast. Im Löwenraum nennen Sie die Stufen nach unten und verlassen das Gebäude. Die nächste Tür rechts führt Eno zu dem schon bekannten Aufzug, mit dem er nach oben fährt. In der hinteren linken Ecke des Raumes liegt ein Sack, der Anna als Versteck dient – schließlich

Lona will ihre Priesterkollegen Anna zunächst nicht herausrücken – Ihren Überredungskünsten ist sie aber nicht gewachsen.

Ich dürfen die Wachen sie nicht sehen. Ist Anna nach einem Hin und Her endlich eingestiegen, schnappen Sie sich das Bandel und marschieren zum Flughangar. Eines der Schiffe wird von seinem Piloten bewacht – das braucht Sie aber nicht zu stören. Betreten Sie das gute Stück, und laufen Sie zum Bug. Alles weitere erledigt Aktyons Tochter.

Frostiges Spitzbergen

Im frostigen Norden angekommen, stellen Eno und seine Begleiterin dem Igludorf einen kurzen Besuch ab. Wenn Sie dem Eskimochef Ihr Gefährtenabzeichen unter die Nase halten, führt er Sie in einen der Schneebauten. Nachdem der alte Mann anhand von Bildern die Geschichte seines Volkes erklärt hat, gerät die Situation außer Kontrolle.

Gefangen im Iglu

Mit einem dicken Brummschade, erwacht Ihr Held in einem Iglu. Um aus dem Gefängnis zu fliehen, schnittet er mit seinem Messer die Schnur vom Holzrahmen ab. Dann bindet er sie an den Holzstab (liegt am Boden) und befestigt diesen an der Igludecke. Über das Loch im Dach klettert Eno nach draußen.

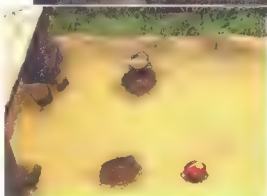
Suche nach Anna

Zunächst wird der Iglu aufgesucht, in dem der alte Inuit seine Stammesgeschichte erzählt hatte. Es ist nel-



Im Zelt der Eskimos darf wieder einmal gepuzzelt werden.

Verschließen Sie im unterirdischen Gewölbe schnell die Tür, bevor die Inuit Sie erwischen.



Rot gewinnt – die Farbwahl beim Krabbenrennen entscheidet über Sieg und Niederlage.

erleuchtet, allerdings sollten Sie sich von den draußen herumstehenden Eskimos fernhalten.

Im Inneren des Eishauses stecken Sie die drei am Boden liegenden Holzstücke ein. Werfen Sie abschließend einen Blick auf die letzte Tiernaut. Das Haus in der Mitte symbolisiert Ihren gegenwärtigen Standpunkt.



Unter einem der anderen Iglus ist ein Mensch eingezeichnet, offensichtlich unter einem Schneehaus begraben ist. Diesen suchen Sie auf.

Die Opferstätte

Am Boden wartet ein neues Rätsel auf Eno. Er muß die drei Holzstücke in Sternform anordnen. Danach öffnet sich ein unterirdischer Gang, den Sie sogleich betreten. An der Weggabelung halten Sie sich rechts, bis Sie von den Inuit entdeckt werden – die Herren sind gerade dabei, Anna zu opfern. Nun heißt es, keine Zeit zu verlieren: Spürten Sie den Weg wieder zurück, bis Sie

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenleistr. 46 91126 Schwabach
Tel. 0911/6 32 02 41 Fax 0911/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, als ab 2ter Lieferung
per Rechnung. Preisliste kostenlos.
Jetzt noch günstiger
durch Versandaufrechnung

Die Chance für alle
Wir verkaufen für Sie
ihre ausgelagerten PC-Spiele und Programme
natürlich auch alle Konsolenspiele
Testen Sie uns
Kostenlos Info unter
0 63 21/1 25 94

CHEATMANIA 1.20 für Win95
Envi-Tips und Tricks Datenbank für alle Arten von
PC-Spielen Die Datenbank enthält Kurztips zu
über 200 verschiedenen PC-Spielen und Hex-Tips
zu über 60 verschiedenen Spielen CHEATMANIA
1.20 besitzt eine komfortable Benutzeroberfläche
eine Druckfunktion und eine Java-Datenbank
David Mahro Gübener Straße 48
03197 Janscha de Tel. 03 56 07/5 00

Verschiedenes

Prof. Prog Team sucht Co-Programmierer
mit sehr guten Assembler Kenntnissen
0 62 21/777 92 23 – Kim Müller

Bitte senden Sie den
Anzeigentext an
folgende Anschrift:
DMV Verlag
Kleinanzeige PCP
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
oder per
FAX: 0 89/9 91 15-377

Software & Video für Schwule

Wir führen ein umfangreiches Angebot an CD-ROM und VHS-Videos. Fordern Sie doch einfach unseren Prospekt an:

- o kostenlos
- o unverbindlich
- o diskret

www.mediacube.de/queer

Axel Kremer Software,
Hymnasse 13d, 41460 Neuss
Tel.: 02131 - 91 13 17
Fax: 02131 - 91 13 18



Sie können auch mit
VISA- oder EUROCARD
spenden! **Brot**
für die Welt

Postbank Köln
800 600 600
Service-Telefon
07 11 21 59 242 5 61

Selbstverständlich veröffentlichen
wir keine Anzeigen, in denen
für Softwareprodukte geworben
wird, die indiziert sind oder gegen
Strafverordnungen verstoßen.



In dieser Reihenfolge müssen Sie die Figuren auf Muria aufstellen, um den Eingang zu öffnen.

Gleich ist es geschafft: Gegen die Macht unserer Kristallkugel ist das Ungetüm machtlos.



Lampe und graue Kugel werden auf den Turm gesetzt.

den Opfersaal, vom anderen Eingang betreten. Nun schnell nach links drehen und den Türverschluss betätigen. Setzen Sie sich die Maske des Sonnengottes auf, um wenige Sekunden später von den Eskimos als deren Herr und Meister verehrt zu werden. Hat Eno mit seinen neuen »Freunden« geplaudert, befreit er Anna mit dem Messer. Überreden Sie Aktjons Tochter, mit dem Kristall ihrer Mutter das

Auge der Statue zu aktivieren. Sobald sie Ihrer Bitte folgt, betrachten Sie die Gasplatte (in der hinteren, linken Ecke des Raums) mit dem Stern. Die daraufhin erscheinenden Bilder bringen etwas Licht ins Dunkle. Der Inuit-Geschichte, Sobaid Anna ein weiteres Symbol sieht, suchen Sie die entsprechende Gasplatte auf und sehen sich diese an. Am Ende dieser Prozedur erscheint eine goldene Figur auf dem Opfersaal (mitnehmen).

Flucht aus Spitzbergen

Es ist an der Zeit, die eisige Welt zu verlassen. Kurz bevor Sie Ihr Flugschiff erreicht haben, sehen Sie bereits Kreons Luftkreuzer anrutschen. Wenig später ist mehr verloren, als gerettet: Anna ist tot, Eno allein und das einzige funktionsfähige Flugschiff gehört dem Gegner. Das ist allerdings noch kein Grund aufzugeben. Statt dessen steuern Sie zielstrebig auf die Höhe des Bären zu, bis das Untier die Verfolgung aufnimmt. Laufen Sie um die Steinspitze herum zum nun unbewachten Höhleneingang. Auf der anderen Seite des Berges bedrängen Sie den Phoxen Jomar, damit er Sie auf die sonnige Insel Para Nua fliegt.

Sonniges Para Nua

Unterhalten Sie sich mit Jomar. Danach lassen Sie sich vom Insekönig Hona'ai die Gebräuche der Insel erklären. Er fördert Eno und Jomar zu einem Krabbenrennen auf – wer verliert, bezahlt mit seinem Leben.

groß, sondern auch geschwächt: Er beantwortet alle Fragen. Mit der grauen Kugel, in der Tasche klicken Sie auf die farbauffällige Bodenplatte, um ein Stockwerk höher zu kommen. Hier suchen Sie nach einer weiteren Bodenrinne, die sich herunterdrücken läßt.

Der Turm

Eno landet in einem Saal, in dessen Mitte ein Turm steht. Durch das Tor gelangt er in den anliegenden Raum und steckt die Laterne ein. Diese platziert er nun auf dem Turm an der hell erleuchteten Stelle. Ein Stück darüber setzen Sie die graue Kugel auf die Bahn. Kurz darauf öffnet sich eine Höhle, in der die kristallene Macht auf den Helden wartet. Mit dem Faejer geht es wieder zurück in die Heimat.

Das Ende von Atlantis

In Aktjons Hütte erklären Sie dem armen Fischer den Tod seiner Tochter. Steigen Sie wieder in das Flugschiff und natten auf Kreons Luftgefährt zu. An Bord des gegenseitigen Venkies erwartet Sie eine Überraschung: Anna lebt. Nun dürfen Sie keine Zeit verlieren. Mit dem Messer löst er erleichterte Eno ihre Fesseln. Kurz darauf springt er nach rechts, um so Malschands Angriff auszuweichen. Mit der Priesterin im Schlepptau wird der Flieger bestiegen, und Sie machen sich auf den Rückweg zum Paast.

Hilfe vom Rattenfänger

Der Rattenfänger weiß, wo Kreon steckt: Schnappen Sie sich aus der Bibliothek das Auge vom Walskelett, und setzen Sie es im Delphinisaa. In den Kopf des rechtmaßigen Besitzers. Das Becken senkt sich und führt Eno in einen Irrgarten.

Der Irrgarten

Im Kreon zu finden, bewegen Sie sich vom Startpunkt aus wie folgt: sechs mal geradeaus, einmal nach links, dreimal nach rechts, zweimal nach links, einmal nach links, zweimal nach rechts, einmal nach links, dreimal nach links, einmal nach rechts, einmal nach rechts. Erscheint Ihnen auf dem Weg ein Minotaurus, sollten Sie den entsprechenden Gang tunlichst meiden.

Das Finale

Der Selbsterannte Korig steht Ihnen schließlich gegenüber und bedroht Sie. Aber keine Panik: Mit der kristallinen Macht aus Muria schnapen Sie die Waffe problemlos aus. Kreon flüchtet in einen angrenzenden Raum, Sie folgen ihm. Wieder kommt die Macht zum Einsatz – diesmal, um die wahre Natur des Silberkopfes zum Vorschein zu bringen. Gleich darauf flüchtet Eno wieder in den ersten Raum, schnapst sich die Kristallkugel neben der Tür und steckt sie in den Schild des Ungenueurs.

Das Böse ist besiegt und Eno mit seiner geliebten Anna zusammen – nur Atlantis hat das Abenteuer weniger gut überstanden. Trotzdem herzlichen Glückwunsch! (mk)

Aus dem Korb nehmen Sie die Krabbe Ihres Vertrauens (rot gewinnt eigentlich immer) und schicken sie ins Rennen. Drei Siege später steht

Eno unwiderruflich auf der Gewinnerseite.

Aufrichten der Statue

Stecken Sie das Seil neben dem Korb ein, und treten Sie vor die große Statue. Nachdem Hona'ai Ihnen etwas über die Herkunft und Bedeutung des liegenden Felskolosses erzählt hat, kommt Ihr Freund Hektor angefliegen. Nun bitten Sie ihn, mit seinem Flieger die Statue wieder aufzurichten. Dazu bindet Eno einen Teil des Seils an die Figur (näher herangehen) und betritt daraufhin das Flugschiff. Die ersten Versuche verlaufen erfolglos. Hilfe bekommt Ihr Held unerwartet von der Tochter des Stammeshäuptlings. Sie finden die Dame unten auf dem Katamaran. Nach getaner Arbeit verlobt Hektor als Geisel auf der Insel, und Sie lassen sich auf dem Katamaran geschwind nach Muria übersetzen.

Rätselhaftes auf Muria

Auf der Insel ist zunächst ein Rätsel zu lösen. Stellen Sie die Statuen, Tier- und Astronomiesymbole dazu in der richtigen Reihenfolge auf (siehe Bild). Folgen Sie anschließend dem Gang so lange, bis Kreon als Trugbild erscheint. Kurze Zeit später zeigen Sie der Frau Ihre Kristallkugel und suchen auf Wunsch der alten Dame erneut die Illusion des Bösewichts auf. Es folgt eine kleine Zwischensequenz, an deren Ende sich Eno in einem weiteren Saal wiederfindet. Der in der Mitte des Raumes schwebende Würfel ist nicht nur

AUF EINEN BLICK

Sie suchen einen ganz bestimmten Cheat oder Hilfestellung für eine besonders knifflige Stelle in einem Spiel? Doch in welcher Ausgabe war dieser abgedruckt? Hier finden Sie alle bisher veröffentlichten Codes, Cheats und Lösungen des Jahres '97.

Spiel	Ausgabe	Seite	Umfang	Spiel	Ausgabe	Seite	Umfang
Alarmstufe Rot: Gegenangriff, (1)	6/97	132	Lösung	Larry 7	4/97	138	Tip
Alarmstufe Rot: Gegenangriff, (2)	7/97	150	Lösung	Last Express, The	7/97	134	Lösung
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	8/97	141	Tip	Leisure Suit Larry 7	2/97	204	Lösung
Atlantis, (1)	8/97	128	Lösung	Lighthouse	1/97	226	Lösung
Blam! Machinehead	2/97	181	Codes	Links LS	1/97	206	Tip
Bleifuss 2	2/97	181	Codes	Lost Vikings 2	8/97	141	Codes
Comanche 3	6/97	44	Erste Hilfe	Mad TV 2	4/97	138	Tip
Command & Conquer 2, (1)	2/97	182	Lösung + Karten	Master of Orion 2	2/97	181	Codes
Command & Conquer 2, (2)	3/97	148	Lösung + Karten	Master of Orion 2	7/97	159	Cheats
Creatures	3/97	147	Tip	Master of Orion 2	8/97	132	Lösung
Crusader-No Regret	7/97	159	Cheats	MDM	7/97	144	Lösung
Daggerfall	1/97	220	Einsteigertip	MechWarrior 2: Mercenaries	1/97	206	Hex-Codes
Darklight Conflict	6/97	60	Erste Hilfe	Monster Truck Madness	2/97	181	Tip
Deadlock	5/97	190	Cheats	Moto Racer	8/97	141	Tip
Deadly Games	1/97	206	Hex-Codes	NBA Live 97	7/97	159	Tips
Deadly Games, Teil 2	1/97	208	Lösung	Nemesis	8/97	136	Lösung
Death Rally	3/97	147	Cheats	Neverhood Chronicles, The	3/97	158	Lösung
Diablo	1/97	206	Hex-Codes	Orion Burger	1/97	222	Lösung
Diablo	3/97	147	Tip	Outlaws	7/97	159	Cheats
Diablo	4/97	140	Tips	Pandemonium!	6/97	86	Erste Hilfe
Diablo	5/97	190	Hex-Codes	Phantasmagoria 2	4/97	138	Tip
Discworld 2	2/97	190	Lösung	Phantasmagoria 2	4/97	150	Lösung
Down in the Dumps	3/97	174	Lösung	Privateer 2: The Darkening	3/97	147	Hex-Codes
Dragon Lore 2, (1)	5/97	188	Lösung	Privateer 2: The Darkening	5/97	180	Tips
Dragon Lore 2, (2)	6/97	156	Lösung	Project Paradise	4/97	138	Codes
DSA 3: Schatten über Riva	3/97	162	Lösung	Project Paradise	5/97	166	Tips + Karten
Extreme Assault	6/97	58	Erste Hilfe	Rama: Rendezvous im Weltraum	3/97	166	Lösung
FIFA 97	2/97	181	Tip	Realms of the Haunting	4/97	154	Lösung
Gene Wars, (1)	1/97	216	Lösung	Redneck Rampage	8/97	141	Cheats
Gene Wars, (2)	2/97	196	Lösung	Sacred Ground	4/97	162	Lösung
Hardline	5/97	190	Cheats	Shattered Steel	2/97	181	Cheats
Harvester	5/97	190	Cheats	SimCopter	4/97	138	Cheats
Have a N.I.C.E. Day	4/97	138	Cheats	Sonic & Knuckles	6/97	136	Taktiktips
Heroes of Might & Magic 2	8/97	141	Tip	Stadt der verlorenen Kinder	5/97	184	Lösung
Interstate '76	6/97	50	Erste Hilfe	Star Trek: Borg	5/97	178	Lösung
Interstate '76	7/97	140	Lösung	Terminator: SkyNet	3/97	147	Codes
Jagged Alliance: Deadly Games	1/97	206	Hex-Codes	Theme Hospital	7/97	158	Tips
KKND, (1)	6/97	142	Lösung	Tomb Raider	4/97	144	Lösung
KKND, (2)	5/97	174	Lösung	Tomb Raider	3/97	147	Hex-Codes
Koala Lumpur	7/97	154	Lösung	Toonstruck	2/97	210	Lösung

KOMPLETTLÖSUNG: ARK OF TIME

die suche nach dem professor

Ganz schön haarig präsentiert sich so manches Rätsel im Adventure »Ark of Time«. Auch die vielen Reisen sorgen für allerlei Verwirrung. Damit Sie den Journalisten Richard Kendal dennoch sicher zum Ziel führen, halten wir folgende Wegbeschreibung für Sie bereit.

Auftragsgemäß besucht Reporter Richard die karibische Insel. Dort angekommen, befragt er die Maerin Judith nach dem Professor und dem Gemälde. Sie überreicht ihm einen Becher mit schmutzigem Wasser. Mit diesem im Gepäck geht er ins Museum. Richard betrachtet den Kompaß an der Wand und das Gemälde darüber. Im Waffenzimmer ragt ein Stückchen Stoff aus der Wand. Sie untersuchen diesen und den Schild an der Wand. In der Bibliothek öffnen Sie das Fenster und entsorgen das dreckige Pinsewasser. Richard nimmt den Brief aus dem Buch vom Tisch, begibt sich zu Judith und fragt sie über den Piraten aus. Nun geht er zum Strand und betritt den Bungalow des Professors. Nachdem er die Jacke begutachtet hat, steckt er die schmutzige Kaffeetasse und die Notiz des Professors ein. Unter dem Schreiben liegt eine mexikanische Münze, die Richard ebenfalls einpackt. Vor dem Museum stört ein defekter Wasserspeier, den Sie mit der Münze reparieren. Sie füllen den leeren Malbecher mit sauberem Wasser und bringen diesen zu Judith. Nach dem Sie das Wasser benutzt hat, steckt Richard den Becher wieder ein und macht sich auf den Weg zum Pier. Dort spricht er mit dem Seemann und bekommt einen Magneten. Zurück im Museum, bringt der Reporter den Kompaß mit Hilfe des Magneten in die richtige Position und dreht den Schilo in der Waffenkammer. Ist die Geheimtür offen, schnappt sich Richard das Stückchen Stoff und betritt die verborgene Kammer. Den Dolch vom Tisch und das Buch des Columbus versteckt er in seinen Taschen und öffnet die Truhe auf

der rechten Seite. Das darin befindliche Pergament heimst er ebenfalls ein.

Dem Seemann am Pier zeigen Sie das Manuskript von Columbus und versuchen, ihn zu einer Bootsfahrt zu bewegen. Dies gelingt nicht, dafür erhält Richard Krabbenfutter und eilt zum Museum zurück. Nun ritzen Sie den Stamm des Gummibaums mit dem Dolch ein und fangen das Harz mit der Kaffeetasse auf. Unterwegs zum Strand füllen Sie den Malbecher mit frischem Wasser, gießen das Harz auf den flachen Fels am Meer und streuen das Krabbenfutter darüber. Entfernt sich Richard vom Fels, knechtet die Krabbe aus ihrer Höhle und klebt am Harz fest. Sie schnappen sich das Schalengerät und geben es Judith zusammen mit dem sauberen Wasser. Ist das Krabbettier schließlich weiß, nündigt Richard es dem Seemann aus und darf endlich abtauchen. Am versunkenen Wrack wendet sich Richard nach links, öffnet den Stauraum und entnimmt die sogenannte »Black Box«. Rechts vom Unterwasser-

Aufzug befinden sich ein großes Porta, und ein Öffnungsmechanismus. Beides inspizieren Sie genau. Wieder an der Oberfläche versucht Richard das Metallnetz vom Seemann zu bekommen – ohne Erfolg – und macht sich auf die Heimreise.

Erste Ergebnisse

Richard zeigt seinem Boß in London die Black Box und der schickt ihn zur Kirche. Hier bewegen Sie sich ganz nach rechts, nehmen den alten Eimer mit und reden mit dem Mädchen im Baum. Auf der Farm hinter der Kirche tauchen Sie den Lumpen ins Harz und stoppen damit das Loch im Eimer, um mit ihm die Kun zu melken. Mit der Milch ködern Sie die Katze Attia. Gemeineweise wirft Richard danach die Miese durch



▲ Betrogener Betrüger: Mit dem Edelstein-Dieb wagt Richard ein Spielchen und gewinnt dank des Levitium-Detektors.



Der Chefredakteur hält einen kniffligen Auftrag für Richard Kendal bereit.



Der mystische Tempel in Yucatan birgt den begehrten Atlantis-Schlüssel.

das zerbrochene Kirchenfenster, dafür darf er die Leiter benutzen. Im Gotteshaus sammeln Sie die Urne ein und entriegeln die Kirchentür. Der Beichtstuhl birgt ein Geheimnis – mit dem Türriegel läßt er sich bewegen. In der mysteriösen Kammer betritt Richard den archaischen Graben und sieht das Relief und die Hieroglyphen an der Wand. Diese bestäuben Sie mit der Asche aus der Urne und ernalten so auf dem Papier des Professors eine Kopie der Inschrift. Nische und Knochen rechts in der Kammer sind einen näheren Blick



Das Einschußloch im Zelt deutet zum Festungsturm. Sollte der Mörder etwa von dort oben geschossen haben?

wert. Verlassen Sie die Kirche nicht ohne das Medallion. Nach der Zwischensequenz gehen Sie wieder in das Gotteshaus, stecken das achtseitige Gebilde (Oktoeder) ein und reisen nach London. Den Durchschlag der Hieroglyphen kann der Chefredakteur zwar nicht entziffern, dafür schickt er Richard zu Prinz Amir.

In Afrika erfährt der Reporter von Lallah einiges über Amirs Aufenthalt und dessen nahendes Schicksal. Natürlich will Richard helfen und versucht sein Glück im Nachbarzelt. Das Zeltles verwiesen, entschließt er sich, Amir in die Festung zu suchen. Durch ein Gespräch mit dem Wächter entpuppt sich der Gefangene im Käfig als Amir – leider ist der Gute nicht mehr in der Lage, die fremde Schrift zu übersetzen. Hat Richard den königlichen Ring erhalten, begibt er sich zum Bazar und spricht mit dem Verkäufer.

Mit Hilfe des Prinzenrings versichert sich der Journalist Lallahs Freundschaft. Im Dialog erhält er die Erlaubnis, das Zelt zu betreten. Hat Richard den zerbrochenen Krug und das Loch in der Zeitplane untersucht, redet er erneut mit Lallah und kehrt ins Zelt zurück. Ein Einschußloch am Fuß der mittleren Zeltstange (rechter Mausclick darauf) führt ihn zum Standort des Toodeschützens. Richard versucht erneut, den unfreundlichen Nachbarn auszufragen und not von Lallah ein wenig Essen für Amir. Bevor dieser das Mahl ernalt, prüfen Sie die verschlossene Tür am Festungseingang. Jetzt darf der Prinz speisen, und als höflicher Mensch erkundigt sich Richard, ob es gemundet hat und bekommt einen Dietrich. Dann begutachten Sie den Jeep; dadurch eröffnet Ihre Reisekarte einen Weg zum »Heiligen Mann«.

Ihn finden Sie im Gebäude der Einsiedelei; ein Plausen mit ihm stellt sich als sehr informativ heraus. Rechts befindet sich eine Tür – hier kommt der Oktoeder aus der Kirche zum Einsatz. Sie stellen fest, daß der Würfel ein Levitium-Detektor ist. Nach einer Unterredung mit dem Alten verläßt Richard dessen Höhle und folgt den Jeep-Spuren des Diebes. Bei der Kontrolle des Gefährts findet er ein rostiges Loch über dem linken Vorderreifen. In der Metzgerei sprechen Sie mit dem Inhaber und sehen eine kleine Flasche sowie Rattenfutter am Boden. Richard verläßt die Fleischerei, geht nach rechts und sprintet dort mit dem Einseitigen. Ein Spielchen in Ehren kann niemand verwehren – gewinnen kann Richard jedoch nie.

Zurück im Schlachteraden versucht der Reporter das Rattenfutter aufzuheben und interviewt anschließend den Metzger. Dafür gibt es eine Ratten-Krokette. Über die Einsiedelei geht es wieder zur Reisekarte.

Die Steinköpfe

Wählen Sie die Osterinseln, nach der Zwischensequenz fragen Sie Tobias, ob er etwas über die Inseln zu erzählen weiß. Danach begeben Sie sich zu den berühmten Steinköpfen und finden eine Halskette auf der ersten Statue. Ganz rechts liegt der Weg zum Leuchtturm. Das Glas vom Meilenstein stecken Sie ein und betreten den Turm. Das Licht scheint kaputt zu sein. Daher verläßt Richard den Turm und kehrt zu Tobias zurück; wählen Sie den Pfad nach dem vierten Steinkopf. Ein wenig Konversation mit Tobias schadet nicht, und so bekommt Richard ein Grabsbild von ihm. Fix noch den Gummischlauch neben dem Benzinanker eingesteckt und anschließend das Pergament und die Hieroglyphen-Durchschrift hergezeigt, schon offenbart Tobias einen neuen Hinweis. Vor der Höhle stopfen Sie die Ratten-Krokette in das Glas und benutzen dieses als Köder am Termitenhügel. Damit sind vorerst alle Aufgaben auf den Osterinseln erledigt, und Richard fliegt nach Stoneenge in England.

Nehmen Sie den mittleren Stein von Stoneenge in Augenschein und wandern links oben aus dem Bild zum Bauarbeiter, den Sie sogleich befragen. Mit dem Dietrich öffnen Sie die Baustellenbaracke. Dort nehmen Sie für spätere Zwecke die Metallkeile sowie die Plombe von der unteren Kiste mit. Lallah erklärt Richard in der Wustenfestung in Afrika, daß nur Mitglieder der königlichen Familie die Worte kennen, welche die Tür beim Heiligen Mann öffnet. Bevor er sich nun bei Amir danach erkundigt, holt Richard den Wächter nach dem verschlossenen Turm

aus. Um die Wache abzulenken, erschrecken Sie das Dromedar bei den Zelten: Mit dem Gummischlauch, der Plombe und dem Halsband basteln Sie eine Schlangen-Attrappe und halten sie dem verdutzten Dromedar unter die Nase. Natürlich informiert Richard unverzüglich den mürrischen Gesellen im ersten Zelt; diese schnickt Sie zum Bazarmändler, der stehenden Fußes aus dem Laden verschwindet.

In der leeren Zelle vor dem Bazar greift sich Richard den Futternapf. Da der bärdelstige Wustensohn seinem Dromedar nachjagt, steht der Erforschung seines Zeltes nichts mehr im Wege. Den einzelnen Schuh sacken Sie ein und untersuchen das Gewehr an der Zeitstange. Anschließend schabt der rasende Reporter in der Einsiedelei mit der Metallkeile an der seltsamen Tür. Ab geht es in die Karibik und zur Maenn. Ein erstes Gespräch mit ihr bringt Richard nicht viel weiter. Erst im zweiten Anlauf kommt der richtige Hinweis. Geben Sie Judith zuerst das Foto von Tobias und dann das alte Pergament. Nun erzählt Richard dem Seemann am Pier, daß er seinen Bruder aufgespurt hat und reist wieder zum afrikanischen Kontinent. Dort besucht Richard ein zweites Mal den Metzger im Dorf bei der Einsiedelei. Ein dicker Kamelschlegel liegt auf dem Tresen; ein gefundenes Fressen für die gefangenen Termiten. Ist der Schwächter in Ohnmacht gefallen, hebt Richard das Fläschchen mit Narkosepulver



Die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge gedrückt, und schon geht die Spitze der Pyramide auf.

sowie das Rattenfutter auf und kehrt zu Wustenfestung zurück. Mit dem Schlafmittel präparieren Sie den Freßnapf und geben ihn dem Hund beim Bazar. Kaum ist der Kaffee aus dem Verkehr gezogen, kann Richard sich unbemerkt den kleinen Safe von der Theke unter den Nage reißen.

Sie gehen dann durch die Tür hinter der Theke. Neben dem großen Safe steht eine Kiste, die einen Geheimgang verdeckt. Auf dem Boden dieses Gangs liegt ein Schalldämpfer, den Sie einstecken. Richard erklimmt

die Treppen zum Dach. Die Patronenhülse sowie die Teleskoplinse lesen Sie auf. Vergleichen Sie den Schuh mit den Fußspuren in der Ecke – er scheint zu passen. Nun versucht Richard, seine Erkenntnisse dem Wächter im Hof zu schildern.

Die Fährte des Mörders

Das nächste Reiseziel ist die alte Kirche in **England**. Richard schlüpft durch die Bodenluke am Beichtstuhl und wendet sich nach rechts. Hinter den archaischen Ausgrabungen befindet sich ein Sperrgitter, wo eine Ratte in ihrem Loch sitzt. Ihr verabreichen Sie das Rattenfutter. Nachdem sie eingeschlafen ist, steckt Richard sie in die Tasche.

Einen kurzen Zwischenstopp erfordern die **Osterinseln**. Hier gibt Richard Tobias den kleinen Safe; dieser öffnet ihn und verkündet die Kombination: 5 1 7. Im Safe finden Sie einen kleinen Schlüssel.

Die nächste Station ist die Wüstenfestung in **Afrika**. Der soeben erworbene Schlüssel paßt zum Jeep vor dem Bazar. Richard klaubt den Inhalt des Wagens zusammen (Gewehr, Sicherheitsgurt und Signastab) und notiert das Kennzeichen: 517-462. Der erste Teil davon stimmt mit der Kombination des kleinen Safes überein. Richard betritt den Bazar und beäugt an der Tür die beiden Verschwörer. Während diese nach ihrem Gespräch den Schalldämpfer suchen, stellt Richard die richtige Kombination am großen Safe (4-6-2) ein, betätigt den Hebel und nimmt den Vertrag an sich. Damit läßt Ihr Held zum Wächter und handigt ihm die Beweismittel aus. Endlich ist Amir frei, und Richard erfährt den Eingangscode der mysteriösen Tür in der Einsiedelei. Dorthin eilt er unverzüglich, berichtet dem Heiligen Mann die Worte und folgt dem Alten in die geheimnisvolle Kammer. Hier erfährt der Journalist einiges über die Vergangenheit.

In **Stonehenge** auf der Baustelle handigen Sie dem Arbeiter den Sicherheitsgurt aus. Sobald der am Telefon steht, kücken Sie einmal mit der Maus. Dadurch gelangt Richard automatisch zur Baustelle zurück und dreht den Hebel am Traktor. Ab in den Geheimgang: Das seltsame grüne Ding von der Pyramide packen Sie ein, ebenso die Bronzeröhre und den zerbrochenen Kristall. Richard kombiniert die Patronenhülse mit der Bronzeröhre zu einem Blasrohr.

Der Leuchtturm der **Osterinseln** bildet die nächste Etappe. Die Signalstabe setzen Sie in den Lampenhalter ein, und siehe da: Es werde Licht. Mit den Schaltern lenken Sie das Leuchtfeuer in Richtung der Höhle. Judith überreicht Ihnen das Gemälde, und Sie fliegen von der **karibischen Insel** gleich zum nächsten Ziel. Auf den **Osterinseln** eilt Richard zu Tobias und überreicht ihm die falsche Schatzkarte. Kaum ist Tobias fort, ruicht Richard in die Hütte, und Spraydose sowie Wagenheber landen in seiner Tasche. Über der Waschmaschi-

ne ist ein Fenster zerbrochen, von wo er eine Glasscherbe einsammelt. Vor der Hütte schalten Sie den Brenner am Ballon aus, und Richard marschiert zur Fledermaushöhle. Hier benutzt er den Gummischlauch mit der Quelle und betritt den Geheimgang, wo er das alte Pergament nimmt und mit dem Wagenheber den Grabstein zerschlägt. Das Medaillon hebt er auf. Richard trifft danach Tobias bei den Steinköpfen und redet mit ihm.

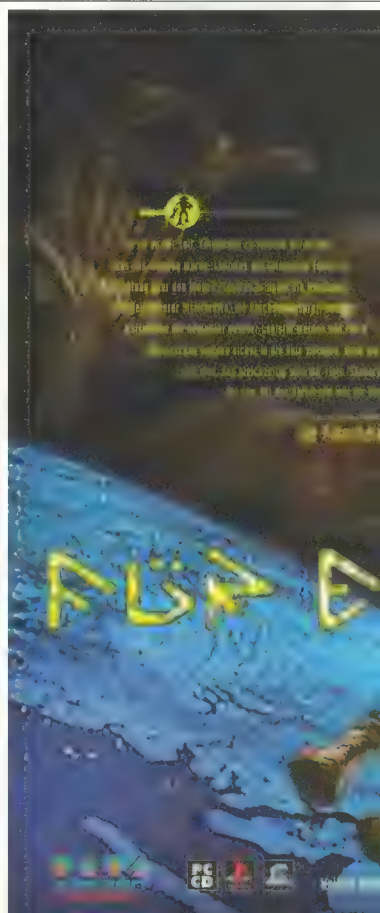
Atlantische Talkshow

Zurück in **Afrika** betritt Richard erneut die seltsame Kammer der Einsiedelei. Dort führen Sie das Magnetum aus der Graakammer von Stonehenge in das Loch der Maschine ein. Es fehlt der gestohlene Edelstein, den noch immer der Einäugige hinter der Einsiedelei besitzt. Im Dorf angekommen, steckt er die Linse in das rostige Loch am Jeep. Es ist wieder Zeit für ein Hütchen-Spiel mit dem Dieb. Erneut verliert Richard, aber sobald er das Spiel beendet, platzt der Reifen am Jeep und der Einäugige verschwindet. Sie nehmen geschwindig die Schachtel aus dem mittleren Becher, füllen ihn mit den abgeschabten Spänen der Tür und legen ihn wieder in den Becher. Der Dieb kommt zurück, und Richard kann getrost noch ein Spielchen wagen, schließlich hat er den passenden Detektor. Mit dem so ergatterten Klunker in der Tasche schlendert er zur Einsiedelei und übergibt ihn dem Heiligen Mann.

Nach der automatischen Szene öffnet Richard die kleine Luke an der Maschine und tauscht das rote Medaillon gegen das grüne aus der Fledermaushöhle. Er betätigt erneut den Nachrichtentel. In dem Pergament erfährt er die Koordinaten von Yucatan. Doch die Nachrichten sind noch nicht vorbei: Richard setzt nun das blaue Medaillon aus der englischen Kirche in die Maschine ein, betätigt nochmals den Hebel und erntet, wie der Levitium-Detektor auflaut.

Die Reise führt diesmal nach **Yucatan**. Rechts hinter dem hel-

len Felsen leitet der Weg zur mystischen Hütte. Richard betrachtet die Markierungen am Stein-Idol und spricht mit dem Eingeborenen. Im Wald schlägt der Held den Weg zur Pyramide ein. Er mustert die Schlange und geht zum Eingang der Pyramide, wo er die Wirkung der vier Knöpfe (links, oben, rechts, unten) probiert. Alsobald besucht er wieder den Eingeborenen und holt von ihm, welche vier Dinge er besorgen muß. Auf dem Weg zur Schlange besprüht Richard die Glasscherbe mit der Spraydose. Den so hergestellten Spiegel benutzt er nun mit dem linken Feisen im Dschungel. Die gelbe Pflanze pflückt er. Die Schlange betapen Sie mit der schlafenden Ratte und stecken sie ebenso in das Inventory. Links neben der Pyra-



mide schießt Richard mit dem Blasrohr das Nest von der Pyramide herunter und entwendet das Ei. Diese drei Gegenstände handigen Sie dem Eingeborenen aus. Den letzten Gegenstand findet Richard in **Afrika**. Dort besucht er wiederum den Metzger, dem er nach einer Zwiesprache den Knochen abkauft.

Die Schlange weist den Weg

In **Yucatan** liefert Richard den Knochen ab; der Medizinnann bastelt daraus eine Flöte. Damit spielt Richard die Markierungen vom Stein-Idol nach und die Schlange verrät den Eingangscodex zur Pyramide (oben, oben, rechts, oben, oben, unten, oben). Es öffnet sich der hin-

tere Eingang, den Richard betritt. Er betrachtet das Wandgemälde und befragt den Eingeborenen darüber. Dieser verrät einen neuen Pfad zum See, doch ein Krokodil blockiert den Weg. Der Reporter reist in die Karibik, erzählt dem Seemann von Tobias und schnappt sich das Metalnetz mit dem er das Krokodil fängt. Nun noch schnell, das Stein-Idol am Ufer betrachten, und schon berichtet Richard dem Eingeborenen von seinem Jagdglück. Nun ist der Durchgang zur Hütte frei, und Sie entdecken in einer Truhe acht Steinwürfel. Diese gehören in die Löcher am hinteren Pyramideneingang. Erster Quader: In der oberen Reihe sehen sich zwei lachende Gesichter an; in der unteren fügen Sie zwei böse Gesich-

ter entgegengesetzt blickend ein. Zweiter Quader: Die obere Reihe füllen Sie mit abgewandten, bösen Gesichtern; die beiden verbiebbenden lachenden Köpfe sehen sich unten wieder an.

Nun öffnet sich ein nächster Eingang an der Pyramiden Spitze. In dieser Kammer hängen fünf Steinköpfe mit Kristallen im Mund. Wenn Richard diese Kristalle berührt, ändern sie ihre Farbe. Damit kann er aber noch nichts anfangen und bespricht sich mit dem Medizinnmann, der ihm ein weiteres Medaillon aushandelt.

In **Afrika** angekommen, benutzt Richard das neue Medaillon mit der Maschine, sieht sich die Übertragung an und steckt das Medaillon wieder ein. Er reist zur



Pyramide in Yucatan. Mit den neuen Erkenntnissen wechselt Richard die Farben der Kristalle auf der Pyramidenspitze (schwarzer Kopf = blauer Kristall, blauer Kopf = roter Kristall, roter Kopf = grüner Kristall, grüner Kopf = schwarzer Kristall, gelber Kopf = gelber Kristall). Nun betritt er das Gewölbe und nimmt den Kristallwürfel vom Altar.

In Stonehenge legt Richard den Levitium-Detektor auf den mittleren Stein. Anschließend benutzt er den Kristallwürfel mit dem Detektor. Sobald sich der Würfel gelb färbt, packt er beides wieder ein. Im Inventory wird der Detektor nun als aufgeladen bezeichnet. Damit reist Richard wieder nach Yucatan und betritt wiederum das Gewölbe. Den Levitium-Detektor stecken Sie in das achteckige Loch, und die Delphin-Scheibe wandert in die Tasche Ihres Helden.

Am Pier der karibischen Insel überredet Richard den Seemann, ihn nochmals auf den Meeresboden zu bringen. Das Portal öffnen Sie mit der Delphin-Scheibe.

In Atlantis

Endlich hat der tapfere Journalist Atlantis erreicht. Nachdem Richard sich den defekten Öffnungsmechanismus an der rechten Tür kontrolliert hat, versucht er sie aufzumachen. Er beschaufelt den Lüftungsschacht links, zieht die Schubladen des Schrankes auf und klettert über diese zu den Rohren. Am rechten Schacht benutzt Richard seinen Presseausweis und spricht mit Helen hinter der Tür, nachdem er sie überzeugt hat, geht er zurück in die Empfangshalle und dann nach links. Er liest das Journal neben dem Skelett. Nun bringt ihn der Fahrstuhl eine Etage abwärts. Dort finden sich drei verschlossene Türen mit ihren Symbolen und drei Kamister links im Raum. Nun fährt Richard zwei Etagen nach oben, ruft dem Professor und bekommt dafür einen Schlüssel. Er fragt den Professor aus und berauscht durch den Lüftungsschacht Simon und Blower. Danach kehrt er zu Helen zurück und schließt den Akterschrank mit dem Schlüssel des Professors auf. Darin liegen drei Farbcodes sowie eine Beschreibung, die Richard liest. Er steigt in

die untere Etage zurück und öffnet die Türen. Folgende Tabellen beschreiben die Funktionen der Schalter sowie die jeweilige Öffnungssequenz.

Roter Kamister:

Weißer Knopf = füllt roten Kamister mit acht Einheiten (nur wenn alle leer sind).

Grüner Knopf = füllt grünen Kamister aus rotem Bottich (bis zu fünf Einheiten).

Blauer Knopf = füllt blauen Kamister aus rotem Bottich (bis zu drei Einheiten).

Grüner Kamister:

Roter Knopf = schickt Flüssigkeit von grünem Kamister an roten Bottich.

Schwarzer Knopf = leert grünen Kamister.

Blauer Knopf = füllt blauen Kamister aus grünem Bottich (bis zu drei Einheiten).

Blauer Kamister:

Roter Knopf = schickt Flüssigkeit aus blauem Kamister an roten Bottich.

Grüner Knopf = schickt Flüssigkeit aus blauem Kamister an grünen Bottich.

Schwarzer Knopf = leert blauen Kamister.

Öffnungssequenzen:

Blau = 0, grün = 3, blau = 3

Roten Kamister füllen (weißer Knopf); von rotem Bottich an grünen schicken; von grün an blau; grünen Kamister leeren; Rest von rot geht an grün, blaue Tür öffnen.

Rote Tür (rot = 0, grün = 2, blau = 2)

Roten Bottich füllen; von rot zu blau; von blau an grün; von

rot an blau; von blau an grün; blauen Bottich leeren; von grün an blau; blauen Kamister leeren; von rot an blau schicken; rote Tür öffnen.

Grüne Tür (rot = 0, grün = 1, blau = 1)

Roten Kamister füllen; von rot an blau; von blau an grün; von rot an blau; von blau an grün; von grün an rot; von blau an grün; von rot an blau; von blau an grün; von grün an blau; blauen Kamister leeren; von rot an blau; blauen Kamister leeren; von rot an blau; grüne Tür aufmachen.

Das Ende naht

Sind die Türen alle offen, geht Richard zuerst durch die blaue Pforte. Dort greift er das destillierte Wasser und



Die Mischung macht's: Mit Hilfe der drei Behälter öffnen sich Türen nebenaan.



entriegelt das Schleusentor mit Hilfe des Kontrollpults. Anschließend tritt er durch die rote Tür und reißt den Kantschrank auf. Die kleine Flasche vom Tisch mit weißem Pulver nimmt er an sich. Auch den Alkohol steckt er ein und betrachtet die jungen Geräte. Danach marschiert er durch die grüne Tür, studiert den Pumpmechanismus an der Wand und findet links ein Rohr mit Einfüllstutzen. Dort füllt er die leere Insulinspritze mit Chlorid. Nachdem Sie einige Zutaten gesammelt haben, machen Sie sich auf den Weg zum Professor, dem Sie das Wasser, die Flasche mit Leim, den Alkohol, und die Spritze zeigen. Nun kennen Sie das Rezept von Chloroform und eilen ins Labor hinter der roten Tür.

Dort mischen Sie das Wasser, den Leim sowie das Chlorid im Glasbehälter und schalten den Brenner an. Ein Blick zum Gasbalkon zeigt, daß Richard nun im Besitz einer Salzlösung ist. Er nüllt die leere Gasbüchse aus dem Inventory an den Auslaufstutzen und betätigt den Hahn. In die Dose läßt er Alkohol laufen und bringt das so gewonnene Chloroform zum Professor, dem er von der gelungenen Chemieübung erzählt. Danach traufelt er das Schlafgas durch den Lüftungsrast und schnickt die bösen Buben ins Reich der Träume. Richard öffnet die Tür mit dem Hebel, betritt den Raum und nimmt den kleinen Schlüssel ganz rechts von der Wand. Damit befreit er den Professor aus seinen

Handschellen. Er eilt in den Kontrollraum zurück, macht die Türen am Schreibtisch auf und entnimmt das kleine Gewicht aus dem linken Fach. Schnell rennt Richard zur Dekompressionskammer und redet mit dem Professor und Helen. Die beiden Hebel sowie die Druckanzeige inspiziert er, befestigt die Plombe am leeren Glas und geht ins Labor. Stellen Sie den Gasbehälter in den Kühlschrank und schließen die Tür. Das Wasser gefriert, und Richard kehrt mit dem Behälter zur Druckkammer zurück. Dort befestigt er das gefrorene Gefäß am inneren Hebel und hängt das kleine Gewicht daran. Endlich können Sie sich in aller Gemütlichkeit zurücklegen und die Endsequenz genießen. (jb)



Klein & fein



In Need for Speed 2 erschweren schlüpfrige Rennstrecken die wilde Autohatz erheblich.

Space-Taste. Nun stehen einige Cheats zur Verfügung, die den Wasserkampf deutlich vereinfachen.

Need for Speed 2

»Need for Speed 2« mal ganz anders: Mit den folgenden Cheats von Alexander Leckebusch sitzen Sie zur Abwechslung in ungewöhnlichen Rennbohlen. Aktiviert werden die Codes im Hauptmenü.

Code	Fahrzeug
armytruck	Armeelastwagen
bmw	BMW
bus	Schulbus
commanche	Commanche Pick-up
jeepj	Jeep
landcruiser	Toyota Landcruiser
limo	Limousine
mercedes	Mercedes Benz Coupé
miata	Mazda Miata
quattro	Audi Quattro
semi	Truck
snowtruck	Lastwagen
volvo	Volvo Kombi
vwbug	VW Käfer
vwtb	VW Fastback
sbus	Schulbus
vanagon	VW Bus

Die eifrigen Entwickler haben noch weitere Möglichkeiten eingebaut:

Code	Wirkung
hollywood	Bonusstrecke
pioneer	alle Autos werden schneller
slip	die Strecken werden schlüpfriger

Stargunner

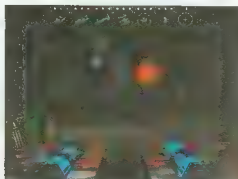
Und schon wieder war Sven Rottenbiller fleißig: Das in der letzten Ausgabe getestete Balerspiel »Stargunner« sollte mit seinen kleinen Mogeleyen keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Damit die folgenden Tastenkombinationen aktiviert werden, starten Sie das Spiel mit »STARGUN/DMODE«. Achten Sie dabei unbedingt darauf, den Parameter mit einer 0 (Null) zu schreiben!

Code	Wirkung
FN	unverwundbar
Shift-F11	nächster Level
Shift-N	vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm
5 (auf dem Keypad)	5000 Credits (im Shop)

Tigershark

Teilweise recht problematisch gestalten sich die Missionen im Unterwasser-Spektakel »Tigershark«. Damit Sie den Gegner stets im Griff behalten, drücken Sie im ersten Menü den Buchstaben N und anschließend die

Code	Wirkung
happy	keine Beschädigung
blast	unendlich viel Munition
empty	Gegner schießen nicht zurück
ammo	Extrawaffen
free	schaltet Kollisionsabfrage aus



Mit den Mogeleyen zu Terracide werden die teilweise recht hektischen Begegnungen mit den Aliens deutlich einfacher.

Terracide

Helden des Universums aufgepaßt: Falls Sie dringend die Erde von gemeinen Außerirdischen retten müssen, helfen Ihnen sicherlich einige Tricks bei Ihrer Aufgabe, zumindest, wenn sich Ihr aktuelles Einsatzgebiet »Terracide« nennt. Der Kampf gegen fiese Aliens beginnt im Hide-Menü. Dort geben Sie die folgenden Codes in der Paßwort-Box ein:

Code	Wirkung
barnsley	unbesiegbar (an/aus)
nozzle	Zugang zu allen Leveln und Episoden
popov	Teleporter (an/aus)
welk	alle Waffen verfügbar
phaal	unendlich viel Munition (an/aus)
battfinc	volle Schilde



Unendlich viel Munition, keine Beschädigungen an der eigenen Kampfmaschine und Gegner, die sich nicht wehren; Mogeley-Herz, was begehrt Du mehr? (Tigershark)



Mit dem passenden Cheat spielt Geld in Imperium Galactica keine Rolle mehr.

Imperium Galactica

Nach dem Einsteigertipp in der Ausgabe 7/97 erreichen Sie nun von Sven Rottenblüher folgende Cheats, um den Schummel-Modus einzuschalten, nutzen Sie während des Spiels die SHIFT-Taste gedrückt und tippen KAROLY ein. Vor der Eingabe des Codes muß nun noch die BACKSPACE-Taste betätigt werden.

Achtung: Wer sich durch Cheats einen höheren Rang verpaßt und einzelne Level dadurch überspringt, kann nicht auf vorherige Missionen zugreifen. Auch ein Rücksprung auf einen niedrigeren Rang ist nicht mehr möglich, da ansonsten die eigene Flotte vernichtet wird. Daher „needofing“ vor Aktivierung der Codes einen möglichen Spielstand sichern.

Code	Ergebnis
c	alle Kolonien, alle Erfindungen
v	jede Menge Credits
5	Rang 1 (Lieutenant)
B	Rang 2 (Captain)
7	Rang 3 (Commander)
B	Rang 4 (Admiral)
9	Rang 5 (Gr. Admiral)

G-Nome

Die weltweiten Streitereien um ethische Aspekte der Genforschung sind im Universum von G-Nome schon lange vom Tisch. Damit Sie als HERC-Pilot Ihre Probleme mit feindlichen Truppen leichter lösen können, ste-



Cheatcode	Wirkung	Im Spiel aktivieren
Dschihnohn	beliebige Mission spielen	STRG-I
Drachenblut	unverwundbar	Objekt auswählen, STRG-F
Kuck mal wer da bricht	Zielobjekt zerstören	Objekt auswählen, STRG-B
A scho da	Teleport zum ausgewählten Objekt	STRG-Z
Junioruete	unendlich viel Munition	STRG-C zum Umschalten
Blindflug	Cockpit an/aus	STRG-X
Hauwechdiekacke	Ionen-Kanone	STRG-P
Sowosamma	Radarbereich vergrößern	STRG-F1
Und Tschuess	Schlüsselszene ansehen	
Die nackte Wahrheit	Audio-Gags	STRG-SHIFT, mit
Schoener wohnen	aktueller Screen als Windows-Hintergrundbild markieren	Maus Bereich
Gott der Gerechte	G-Nome-Programmierer ansehen	in Mission 1-5 umdrehen und hinter die Bergkette gehen
Einmal Schlachtplatte		entsprechende Tastenkombination wählen
bitte	alle Cheat-Codes aktivieren	

len wir Ihnen hier die notwendigen Cheats vor. Im Hauptmenü (PDA) gelangen Sie durch STRG-F1 in das Eingabefenster der Cheats. Dort den jeweiligen Schummelcode eingeben (korrekte Eingabe wird mit einem akustischen Signal bestätigt) und gegebenenfalls die Aktivierungs-Kombination im Spiel drücken.

Capitalism Plus

Nie wieder Geldsorgen verspricht folgender Cheat zu Capitalism Plus: Für jede Eingabe der Zeichenfolge \$\$\$**\$\$\$ bekommt man 100 000 000 Dollar auf dem Konto gutgeschrieben.

Comanche 3

Praktische Tipps für alle Helikopter-Piloten hält Steffen Mouton bereit. Die folgenden Cheats werden bei »Comanche 3« aktiviert, indem Sie jeweils den Buchstaben R während des Fluges drücken. Nun lassen sich die Cheats eintippen und werden mit der Eingabetaste bestätigt.

(jb)



Diese nützlichen Mogeleben zu Comanche 3 wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Code	Wirkung
ratz	30 Sekunden Unsichtbarkeit (die Gegner sehen Sie nicht)
cowz	30 Sekunden Standbild (nur der eigene Helikopter wird weitergesteuert)
cat9	Schaden reparieren
dog9	alle Waffen nachladen
bat9	Heißf-Missiles aufrüsten
ipig	alle Waffen mit 99 Stück aufladen

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tipps auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.info.com» oder »tips@pcplayer.info.com». Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht. BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Ver-

lagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können. Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitung). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Core Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls Sie von Ihrem Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzeigt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Holivines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

► Falsche Darstellungen mit DirectX3D

Ich besitze eine Matrox Millennium mit 4 MByte Speicher. Mit dem PC3DBench bekomme ich kein ordentliches Bild (Bei Direct3D HAL sehe ich eine graue Suppe, die von grünem Licht erhellt wird). Wenn ich die Ramp-Emulation einschalte und die Texturen hier aktiviere, bekomme ich zwar eine Diashow, aber es tritt das gleiche Problem auf, das ihr bei dem Test der Apocalypse-3D-Karte festgestellt habt: Die Bäume sind von einem schwarzen Rand umgeben. Beim Spielen zum Beispiel mit Quake (indiziert, Anmerkung der Redaktion) habe ich bisher noch keine Fehler bemerkt, doch ich wüßte ganz gerne, wie ich möglichen Patzern in Spielen vorbeugen kann, die diesen Modus nutzen.

(Bastian Laubner)

Die Matrox Millennium kann hardwaremäßig keine Texturen darstellen. Daher kommt es zu der »grauen Suppe«, die Sie gesehen haben. Aufgrund einer undeutlichen Formulierung in der Entwickler-Dokumentation von Direct3D haben wir in unserem PC3DBench eine bestimmte Initialisierung nicht vorgenommen. So kann je nach Treiber der erwähnte Effekt mit den schwarzen Rändern auftreten.

Doch ist dies nicht der einzige Grund: Microsoft hat zwei Farbmodelle zur Auswahl gestellt, um Texturen durchsichtig erscheinen zu lassen. Beim Test mit der in Kürze erscheinenden Neufassung unseres PC3DBench 2.03 gibt es immer noch Karten, die sich standhaft weigern, die schwarze Fläche als durchsichtig anzuzeigen. Diese Grafikkarten unterstützen das von uns gewählte Farbmodell nämlich nicht, obwohl das die Treiberspezifikation eigentlich vorsieht.

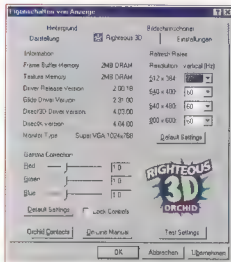
► Gamma-Korrektur hilft auf

Ich habe mir kürzlich eine Righteous-3D-Karte gekauft. Um diese zu testen, habe ich mir als erstes »POD« angesehen. Am Anfang war ja auch alles

noch gut, doch als ich auf den Hauptbildschirm kam, war dieser viel zu dunkel und verwaschen (während des Spiels wird die Grafik jedoch hell und scharf dargestellt).

(Yves Baumgartner)

Häufig ist das dunkle und verwaschene Bild der Righteous 3D auf eine merkwürdige Einstellung des Treibers zurückzuführen. Unter dem Kar-



Mit den richtigen Werten zur Gamma-Korrektur zeigt die Righteous 3D ein deutlich besseres Bild.



teilerter »Righteous 3D Setup« des Dialogmenüs »Eigenschaften von Anzeige« (erreichbar mit einem rechten Mausklick auf dem Desktop und wählen von »Eigenschaften«) können die Werte zur Gamma-Korrektur für eine richtige Farbdarstellung angegeben werden. Standardmäßig stehen diese Werte für die Farben Rot, Grün und Blau auf 1,7. Wenn Sie den Wert auf 1,0 einstellen, so sollte sich die Darstellung generell deutlich verbessern.

► Kein 32-Bit-Betrieb im Internet

Ich bin im Besitz eines Pentium/200 mit 32 MByte RAM, eines externen 28.8 Modems und habe Windows 95b, WPlus und Office 97 Prof. installiert. Ich habe einen Internet-Zugang über AOL und einen kostenlosen über meine Uni. Jeder Versuch, einen 32-Bit-Browser einzusetzen, schlug fehl mit der Meldung: »Cannot locate host -does not have a DNS entry«. Mit einem 16-Bit-Browser der gleichen Firma (NS 3 Gold) bestehen keine Probleme.

(Marcus Müller)

Die Winsock für Windows 95 ist ein 16-Bit-Programm.

Software, welche die Winsock für 32-Bit-Anwendungen fit macht, gibt es bereits. Es kommt unter anderem mit der WIN-SOCK.DLL von AOL, CompuServe und T-Online zurecht. Sie finden die Programme unter <http://members.aol.com/friedv/>, <http://ourworld.compuServe.com/Hompages/friedv/> oder unter <http://home.t-online.de/home/friedv/> als Datei WSOCK32.ZIP vor. Nach einem kostenlosen 30-Tage-Test wird die Shareware-Gebühr fällig. Oder fragen Sie in Ihrem speziellen Fall die Rechner-Betriebsgruppe Ihrer Uni nach einer geeigneten Winsock für den kostenlosen Account.

► Der goldene Konflikt

Seit dem Umstieg von einer Soundblaster 16 auf eine AWE 64 Gold habe ich unter DOS Probleme. Von manchen Spielen wird meine neue Soundkarte nicht erkannt, oder es kommt während der Installation zu Abstürzen. Der Inhalt der vorherigen BLASTER-Systemvariablen lautete »A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6«,



Die WSOCK32.DLL der Friedrich Datentechnik GmbH expandiert die 16-Bit-Winsock in den 32-Bit-Adressraum.

Aus DOS wird PC Magazin

Datencrash 2000!



Wenn aus Ihren Anwendungen nach dem 31.12.99 kein Fressen für die Geier werden soll, brauchen Sie das PC Magazin. Denn im PC Magazin lesen Sie, wie Sie sich vor dem „Jahrtausendfehler“ bei der Jahreszahlenverarbeitung retten. Außerdem: Linux Special, CPU-Upgrade-Tips und Antivirentools im Test.

PC Magazin – Seite für Seite Computer-Nutzen.



+ Ab 11.8. im Handel! + Ab 11.8. im Handel!

PC Magazin

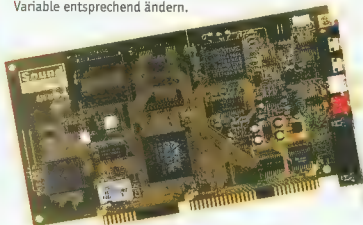
DOS Test • Technik • Praxis

Infos unter <http://www.pc-magazin.de>
oder unter Tel.: 089/202 402 47

der neue »A240 I9 D3 H7 P300«. Könnte es mir helfen, die alten Werte per Hand einzustellen?

(Oliver Lang)

Wenn es Ihr System zuläßt, die alten Werte Ihrer Soundkarte auch für die neue zu nutzen, so sollten Sie das unbedingt tun. Denn die alten Werte für die BLASTER-Variable lassen erkennen, daß sie auf die Standardeinstellung für eine Soundblaster-kompatible Karte konfiguriert war. Viele sogenannte Hardware-Erkennungsroutinen kommen mit davon abweichenden Werten oft nicht zurecht. Stellen Sie Ihre AWE 64 also möglichst auf den I/O-Port 220H, den Interrupt auf 5 und den DMA auf 1 (den Wert 5 für den High- oder 16-Bit-DMA). Achten Sie darauf, daß sich die Werte für die BLASTER-Variable entsprechend ändern.



Egal, wie modern die Soundkarte sein mag, zur Konfiguration empfehlen sich immer noch die Standardwerte der allerersten Soundblaster-Karte.

► Windows 95: Speicherfehler en masse

Selbst nach einem Wechsel der RAM-Module läuft mein System instabil und meldet häufig »Schwerer Ausnahmefehler bei Adresse 0E«. HIMEM.SYS meldet dazu »unzuverlässiger XMS-Speicher bei Adresse«. Kann es wirklich sein, daß ein Computer mit der Zeit einen bestimmten Speicherplatz »zerreißt«. Gibt es eine Abhilfe, oder sollte ich den Kasten lieber zu Klump hauen und mir einen neuen kaufen?

(Volker Schmidt)

Mein Rechner lief bisher einwandfrei, doch nach einem Austausch von zwei 8-MByte-EDO-RAM- gegen zwei 16-MByte-EDO-RAM-Module stürzt Windows 95 ständig ab (Explorer-Fehler) und Win95-Spiele bleiben einfach stehen. Das RAM wird beim Booten einwandfrei hochgezählt. Unter DOS läuft der Rechner, doch unter Windows 95 trotz mehrfacher Neuinstallation nicht.

(Daniel Nixdorf)

Zwei Fragen – eine Antwort: Die grausige Vorstellung, daß das Motherboard einen Defekt hat, wollen wir lieber nicht in Betracht ziehen, denn dafür gibt es nur eine Hilfe – nämlich den Austausch. Die Speicherfehler können aber noch eine andere Ursache haben. In fast allen BIOS-Varianten gibt es im Setup eine Einstellung, mit der die Zugriffsgeschwindigkeit des Systems auf den Speicher zu beeinflussen ist. So läßt sich etwa mit Hilfe eines Parameters das sogenannte Waitstate-Verhalten manipulieren. Setzen Sie diesen Parameter einfach einen Wert höher (also



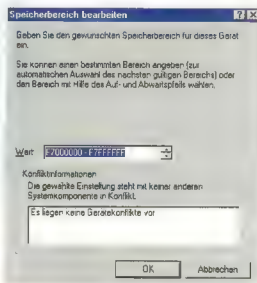
zum Beispiel von 0 auf 1). Oder probieren Sie einfach höhere Werte für den Burst-Zugriff aus. Diese Einstellungen finden sich zum Beispiel im Setup des Award-BIOS unter dem Menüpunkt »Chipset Features Setup«.

► Ärger mit einer 3D-Karte

Ich habe mir eine Righteous 3D zugelegt. Doch bisher läuft die 3D-Karte nicht mit meiner 2D-Grafikkarte (es ist übrigens eine No-Name-Karte mit einem S3-968-Grafikchip). Was mache ich bloß falsch?

(Markus Riet)

Wenn Sie eine Grafikkarte mit einem 868- oder 968-Chip von S3 mit einer Voodoo-Karte parallel betreiben wollen, kommt es vermutlich zu Konflikten. Der S3-Chip meldet nämlich seinen Speicherbedarf falsch an, und deshalb kommt es zu Überschneidungen mit dem Speicher der Voodoo-Karte, was diese natürlich gar nicht mag. Sie müssen in diesem Fall den Speicherbereich des Voodoo-Boards im »Geräte-Manager« von Windows 95 manuell einstellen. Für die Righteous 3D klicken Sie dazu rechts auf das »Arbeitsplatz«-Symbol des Desktops und wählen »Eigenschaften«. Klicken Sie dann auf das Plus-Zeichen vor »Audio-, Video- und Game-Controller« und dann doppelt auf »Righteous 3D«. Gehen Sie auf »Ressourcen«, und deaktivieren Sie das Kästchen »Automatisch einstellen«. Klicken Sie auf »Einstellung ändern« und wählen Sie mit den kleinen Pfeiltasten einen »Wert« aus, der unter dem von der S3-Karte liegt. Wenn in dem Feld »Konfliktinformationen« der Satz »Es liegen keine Gerätekonflikte vor« aufleuchtet, haben Sie einen korrekten Bereich erwischt.



In Verbindung mit einer S3-968-Karte ist der Adressbereich einer Voodoo-3D-Karte (zum Beispiel bei der Righteous 3D) per Hand anzugeben.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Verlegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

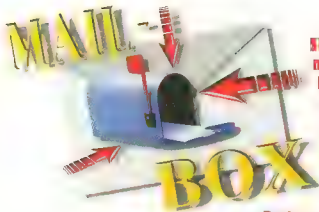
DMV Verlag
Redaktion PC »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
treff@pcplayer.mhs.compuServe.com – bitte ohne Datianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



HOT LINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Accolam	01805 335 555	24-Std.-Service	-	-	www.accolam.com
Activision	siehe Bomco	-	-	-	-
Adventure Soft	siehe Bomco	-	-	-	-
Ascaron	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	-	ascorgmbh@aol.com
Atmc Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	07431 54 326	-	www.atmc.de
Attech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12.30, 13.30-17 Uhr, Fr 9-12.30, 13.30-15.30 Uhr	0421 16 91 792	-	www.attech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Blizzard	siehe Bomco	-	-	-	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-18, Fr 15.30-19.30 Uhr	-	-	www.bluebyte.de/bw/bw/
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.bmginteractive.de
Bomco	06107 945 145	Mo-Fr 15-18 Uhr	06107 930 222	-	www.bomco.de
Bruderbund	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	-
Building	siehe Electronic Arts	-	-	-	-
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17.30 Uhr	089 95 772-37/74	BLAETTER	www.creat.com
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	-	-	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Edos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-18 Uhr	-	-	-
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9.30 - 17.30 Uhr	-	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bomco	-	-	-	-
Europress	siehe Bomco	-	-	-	-
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	02131 965 222	-	support@Funsoft/Softgold.com info @Funsoft/Softgold.com tps @Funsoft/Softgold.com
Gametek	02131 60040	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	0031 365 360 379	-	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Grimlin	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Grolier	siehe Bomco	-	-	-	-
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	-	in Arbeit	in Arbeit
Ikarion	0241 47 01 524	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241 47 01 524	-	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Infogrames	0221 45 43 106	Mo - Fr 15-18 Uhr	-	-	-
Interactive Magic	01805 221 126 (DN 0.48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	-
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	-	GAMEAPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomco	-	-	-	-
IONA	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Konami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	-	-	-
Linei	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	-
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	-	-	-
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	-	-	-	-
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bomco	-	-	GAMEAPUB	-
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Microprose	05241 946 460	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241 946 460	GAMEAPUB	www.microprose.com
Microsoft	089 37 781 810	Mo-Fr 8.30-17 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 189	Mo-Fr 8-18 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	-	GAMEAPUB	-
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	-	-	-
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Novalogic	siehe Electronic Arts	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomco	-	-	-	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.es.com.origin
Paramount	siehe Viacom	-	-	-	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Psychonosis	069 66 543 400	Mo-Fr 9-19 Uhr	-	-	www.psychonosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103 994 041	GAMEAPUB	www.sierra.de
Si-Tech	siehe Virgin	-	-	-	-
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (BM 2.40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	-	-	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	00241 9800101	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	-	www.software2000.de
Spectrum HoloByte	siehe Microprose	-	-	GAMEAPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Sunflowers	siehe Bomco	-	-	-	-
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	-	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	0211 338 035	-	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 113	Mo-Do 15-20 Uhr	040 39 08 160	-	www.vie.co.uk/vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Vobis	0190 787 776 (BM 2.40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94 047	XXXXXX	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	-	-	-	-



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computertemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler«

Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

Schlag nach bei PC Player!

Wie wäre es, wenn ihr in jeder Ausgabe eine Jahresübersicht abdrucken würdet? Meinetwegen auch nur ganz kleingedruckt, aber dann zum Beispiel in PC Player 8/97 eine Übersicht von 1/97 bis 7/97. Es gibt oft das Problem, daß man etwas aus einem Heft des aktuellen Jahrgangs sucht, wenn das im November passiert, muß man sehr lange durch zehn Ausgaben blättern.

(Bernd Scheitza)

Hauptargument gegen ein solches Artikelverzeichnis: Dadurch fällt allmonatlich kostbarer Platz für Spieletests und andere Artikel weg. Auf unseren Webseiten (www.pcplayer.de) finden Sie jedoch die letzten Heftinhalte fein säuberlich archiviert. Tests und Tips werden monatlich im Datenplayer aktualisiert. Am Ende eines jeden Jahres gibt es den Inhalt im Heft und auf der CD.

Persische Verhältnisse!

Ich kann es nicht glauben, daß es tatsächlich verboten ist, den Titel eines indizierten Spiels auch nur zu erwähnen. Damit entzieht sich die BPJS jeglicher öffentlichen politischen Diskussion ihrer Zensurmaßnahmen. Ist die BPJS etwa eine Superbehörde, deren Einzelentscheidungen nicht öffentlich diskutiert werden dürfen? So etwas hätte ich im Iran erwartet, aber nicht bei uns. Erstaunlich ist wirklich, wie sich die Zensur gerade bei Computerspielen ungestört ausbreitet. In anderen Kulturbereichen wie Film oder Literatur hat es bei Verboten stets eine öffentliche Diskussion und Widerstand gegeben. Dort hat man inzwischen eingesehen, daß die Inhalte nicht unbedingt mit dem Weltbild von Zehnjährigen kompatibel sein müssen.

Ich würde mich freuen, wenn Sie in Zukunft solche Verbote und ihre Begründungen dokumentieren. Wenn bei uns die Pressefreiheit tatsächlich so eingeschränkt ist, sollten Sie das wenigstens regelmäßig publik machen.

(Peter Bollmann)

Die BPJS übt nur begrenzt eine »Zensur« aus – auf Demoversionen, die aus dem Internet stammen (zum Beispiel die indizierten »Blood« oder »Quake«) hat die Prüfstelle keinen Einfluß. Auch wir schreiben nicht freudestrahlend jedesmal ein »indiziert« ins Heft, auch wenn unser Heft selbst so vor einer eventuellen Indizierung bewahrt bleibt. Allerdings ist nach Angaben der BPJS die Nazi-Hatz im Weltkriegs-Schloß nicht bloß indiziert, sondern

verboten. Die Namensnennung könnte als Werbung aufgefaßt werden, und damit könnten wir uns theoretisch strafbar machen.

Too much blood will kill you!

Ihr bewertet in Ausgabe 8/97 das Spiel »Shadow Warrior« ziemlich gut. Ich habe die Shareware-Version auf der PC-Player-Plus-CD angespielt und war regelrecht geschockt. Es trifft doch meine Schmerzgrenze, wenn ich mit einem Samuraischwert irgendwelche Wesen in zwei blutende Hälften zerstückle. Es ist nun mal so, daß einige Leser jünger als zwölf Jahre sind und nun erfahren, daß Shadow Warrior so gut ist, daß sie es unbedingt einmal spielen müssen. Dazu haben sie ja auf der CD reichlich Gelegenheit. Ich denke nicht, daß sie »Realität und Spiel unterscheiden« können und »keine Probleme mit dem Pixeltod irgendwelcher Phantasiegeschöpfe« haben. Formuliert das beim nächsten Mal bitte etwas vorsichtiger, egal, wie genial das Level-design ist. Für mich ist ein Mensch krank, der ein derart gewalttätiges Spiel programmiert. (Nicolei Rademacher, 15 Jahre)

In welch unglaublich naiv-frecher Weise wurde eigentlich der Artikel »Come get some!« im Heft 8/97 geschrieben? Ich bin wirklich nicht zimperlich, was 3D-Shooter angeht (die indizierten Doom und Duke befinden sich auch auf meiner Festplatte) und gehöre mit meinen 22 Jahren wahrlich nicht zur »alten Schule«. Aber wie verhamlosend in diesem und den folgenden Artikeln mit dem brisanten Thema Gewalt/Töten umgegangen wird, sprengt jegliches Verantwortungsgefühl. Allein das kindliche Herfallen über die BPJS zeigt, daß der Autor nicht fähig ist, öffentliche Artikel ohne seine subjektive und verantwortungslose eigene Meinung zu schreiben. Dabei bin ich nun wirklich kein Verfechter der »Political Correctness«, vor der Herr Schütz offenbar Angst hat. Man kann es der BPJS aber keineswegs zum Vorwurf machen, Spiele zu indizieren, die gewaltverherrlichend sind und das Erschießen in allen Einzelheiten zum Vergnügen der Meute bildlich darstellen. Gerade das aktive »Ich bringe diesen anonymen Pixelkloß um« senkt erwiesenermaßen die Hemmschwelle der Kids. Ich weiß nicht, in welchem Milieu euer Herr Schütz aufgewachsen ist. Aus den Hamburger Ghettos kenne ich es zur Genüge, daß die Gewaltbereitschaft aufgrund der Gewaltverherrlichung in allen Medien täglich steigt. Man kann also keineswegs voraussetzen, Herr Schütz, daß jeder Realität und Spiel unterscheiden kann, wie Sie es können. Und genau aus diesem Grund werden Spiele indiziert: Damit es den Kids möglichst schwer gemacht wird, an das Zeug heranzukommen. (Lars Eifler)



Stärke Worte – zum Selbstverständnis eines Spielermagazins für die etwas reifere Leserschaft

Treiben Sie gern Sport mit Ihrer PlayStation?

**Hier kommt das Sonderheft
für mehr Spaß am Dunkin,
Hattrick, Handicap
oder Matchball...**



Ob Sie nun lieber in der NBA ganz nach oben wollen, als Libero die feindliche Abwehr durchbrechen oder konzentriert den Golfschläger schwingen - im PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ finden Sie alles über die besten Sport-Games für Sony's Konsole: Ausführliche Spiele-Berichte nach Rubriken geordnet, unzählige Tips zu Strategie und Taktik und natürlich die exklusive CD-ROM voller spielbarer Demos. Holen Sie sich jetzt das PlayStation Sonderheft - oder sind Sie nicht fit genug für so viel Spaß?

**Die ganze Welt des Sports
für nur DM 12,80!**

☐ Ja, schicken Sie mir das PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ mit der CD-ROM für nur DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten.

Name Vorname

Straße Nr.

PLZ Ort

Teil Fax

Datum unterschrift

**Direkt bestellen oder
ab 24.6.97 im Handel!**

Bitte ausgefüllten Coupon an DMU - Franzis Verlag,
CSU, Postfach 14 02 28, 88452 München schicken,
unter 089 202 102 15 faxen oder per E-Mail an: csj@ramelol.de

schaft gehört nach unserer Meinung auch die Behandlung solcher heißen Eisen. Um so besser, wenn das zum Nachdenken oder Leserbriefen anregt. Fest steht auf jeden Fall, daß mit jedem Verbot die Nachfrage eher geschürt wird – denken wir an die Zeit der amerikanischen Prohibition oder aktueller den Nikotin- oder Alkoholkonsum Jugendlicher. Letzterer hat im Gegensatz zu einem 3D-Shooter wirklich fatale Folgen. Die BPS oder wir können in letzter Instanz die Eltern nicht aus ihrer Verantwortung entlassen. Ganz nebenbei: Spiele wie »Cowboy und Indianer« gab es schon lange vor dem ersten Computer im Kinderzimmer. Sicher ist »Shadow Warrior« nichts für Kinder – aber es liegt in den Händen verantwortungsvoller Eltern, darüber mit ihren Sprößlingen zu sprechen. Wir wollen unsere reifere Leserschaft jedoch nicht bevormunden, sondern ihnen einen möglichst umfassenden Einblick in das monatliche Spielereiben geben. Volkers Text haben Sie kräftig mißverstanden – er spricht sich nirgendwo für Gewalt in TV oder Spielen aus, sondern wundert sich über die fehlende Gleichbehandlung der Medien. Eine wertende Aussage zur BPS steht nicht im Text. Uns interessiert Ihre Studie zum Hemmschwellenabbau und dem aktiven Töten in PC-Spielen.

Mein Name ist Bond. James Bond.

In einem Computerladen entdeckte ich ein neues 007-Spiel, auf dem stand, daß ihr es in der Ausgabe 7/97 mit 5 Sternen ausgezeichnet hättet. In meinem Heft stand darüber aber nichts. Habe ich da irgend etwas übersehen? Dann habe ich noch einen Tip für Thomas Hambrecht aus dem letzten Technik Treff. Bis vor kurzem bearbeitete ich auch noch die Registry von Hand und legte immer wieder Sicherheitskopien an. Vor einigen Tagen entdeckte ich im Internet ein Freeware-Programm von Microsoft: Unter <http://www.microsoft.com/kb/articles/q1477769.htm> findet man das Tool »RegClean«, das alle unnötigen Einträge aus der Registry entfernt und in eine Datei speichert, die man notfalls wieder importieren kann.

(Joscha Benner)

Beim in der Tat empfehlenswerten »James Bond – The Ultimate Dossier« handelt es sich nicht um ein Spiel, sondern einen Titel aus unserer Software-Rubrik. Witzige Kandidaten, deren Charme über den eines Etikettendruckprogramms hinausgeht, bekommen auch einen Wertungs- und Meinungskasten spendiert. Vielen Dank für den Registry-Tip. Vor dem Einsatz von RegClean empfehlen wir dennoch, ein Backup der Registry mit »RegEdit« aus dem Windows-95-Verzeichnis zu machen.

Im Sommer nichts Neues

Seit ungefähr zwei Monaten will ich mal wieder ein Spiel kaufen. Tja, aber wie sieht es in den Regalen aus? Gähnende Leere, was

Neuerscheinungen angeht. E3 hin oder her, seien wir doch mal ehrlich: Kein normaler Mensch kann sich im Herbst zehn Stück auf einmal kaufen. Denken die Hersteller, daß im Sommer niemand am Computer hängt? »Der Sommer-Hit Kinok« hat sich als erfolgreiches Konzept gemauert. Wie wäre es dann mal mit »Der Sommer-Hit Spiele«?

(Patrick Schoenberger)

Mich stört im Moment die Seitenanzahl, die den Previews gewidmet wird. So sind es in Ausgabe 8/97 exakt 25 Prozent (38 von 152 Seiten, inklusive Werbung). Es wäre mir lieber, wenn Sie mehr Seiten in aktuelle Spieltests investieren würden (51 von 152, rund 33 Prozent). Der nächste Kritikpunkt ist die Aktualität Ihrer Spieltests. Nehmen wir »Der Industriergigant«. Dieses Spiel ist bereits seit dem 12. Juni bei uns erhältlich. Das hätte doch für einen Test im letzten Heft reichen sollen, da ich davon ausgehe, daß Sie neue Spiele direkt nach oder bereits vor der Veröffentlichung erhalten.

(Peter Wild)

Zwei Leser, eine Meinung: Das Sommerloch schlug in den letzten Monaten tatsächlich wieder unbarmerzig zu. Auch wenn die

Prozentangaben nur lose stimmen (von 156 Seiten der 8/97 waren 25,5 Seiten Previews, 35 Seiten Spieltests und 41,5 Anzeigen) – wenn wir keine Spiele haben, können wir sie nicht testen. Die Softwarehersteller halten auch zu unserem Bedauern an der Taktik fest, zu Weihnachten aus allen Rohren zu schießen. Dabei gehen durchschnittliche Titel, die im Sommer größere Beachtung finden würden, locker unter. Zum Industriergiganten: Hier trafen unglücklicherweise mehrere Dinge zusammen. Zum einen erreichte uns die fertige Version des Spiels nur eine Woche vor Heftschluß. Zu diesem Zeitpunkt waren drei Redakteure auf



Das Ultimate Dossier fesselt nicht nur eingefleischte James-Bond-Fans stundenlang an den Monitor.

dem Sprung zur E3, zwei weitere auf einer zweiwöchigen Veranstaltung der Bayerischen Presseakademie. Zum anderen muß einige Zeit, bevor das Heft zur Druckerei geht, ein sogenannter Seitenplan mit der genauen Belegung aller Seiten durch Artikel und Anzeigen angefertigt werden – da war der Industriergigant nicht eingeplant. Vor nicht allzu langer Zeit hätten wir auf Biegen und Brechen noch einen Test ins Heft gequetscht und eventuell schon geschriebene Berichte um eine Ausgabe geschoben. Heute testen wir lieber ausführlicher und informationslastiger, was bei interessanten Titeln auch dem Leser zugute kommt. (ra)

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist leser@pcplayer.mhs.compuserve.com (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Information	20/21	Koch Media GmbH	121
Acclaim Entertainment	35, 75	Kremer Axel	179
AOL Bertelsmann ONLINE	2	Matrox Electronic	202
ATI Technologies	41	Media Point Vertrieb	25
B.A.T. Cigaretten-Fabr.	13	Media World GmbH	29
BMG Interactive Entert.	43	Micro Prose	63
Cail	123	MieKro MultiMedia GmbH	71
CDV Software	77	Multi Media Soft	49
CE Computer	55	OKAY Soft	67
CONITEC Datensysteme	69	ORION Versand	171
CPS Verlag GmbH i. Gr	51	Pearl Agency	Beihefter
Cross Computersysteme	125	Ravensburger Interactive	139
Datadisk Entertainment	171	Siemens AG, München	31
Datapath GmbH	61	Sierra Coktel	14
DENTSU EUROPE DEUTSCHL.	55	Softmaker	65
Digital Integration	53	Software 2000	44/45, 151, 153
DMV Vertrieb	163, 173, 191, 195, Beihefter	Sony Electronic Publ.	147
EIDOS	73, 184/185, 186/187	Systemhaus Waibel	59
Electronic Arts	19, 47	TerraTec Electronic	49
Franzis Verlag	175	Topware CD-Service	201/202
FUN Spiele Center	67	Virgin Interactive	4
Game It!	133	Wial Versand Service	137
Groß Electronic	57		
GI Interactive Softw.	17	Teilbeilagen:	
Hint Shop	171	Je Computer	
Joysoft	129	Windows-Berater	

Anzeigenschlußtermine

Heft 10

vom 03.09.1997 ist am 04.08.1997

Heft 11

vom 01.10.1997 ist am 02.09.1997

Heft 12

vom 05.11.1997 ist am 07.10.1997

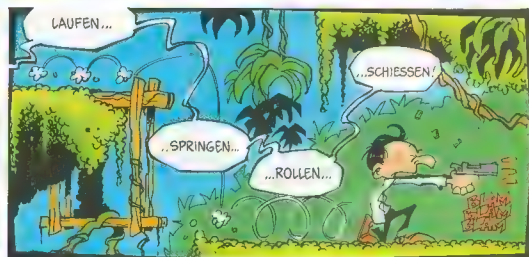
Heft 1

vom 03.12.1997 ist am 04.11.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

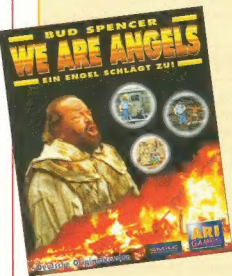


KID PADDLE



HÖHLENMENSCH

Bud Spencer wird den Wirkungskreis seiner Fäuste nun auch auf den PC ausdehnen: »We are Angels – Ein Engel schlägt zu« lautet der ungewöhnliche Titel des Jump-and-run-Spieles. Der virtuelle Bud kämpft sich dabei durch einige Szenen seiner bekannten Hau-drauf-Filme. Wir testen, ob es sich da um einen Bud-light-Aufguß handelt.



Bud Spencer schwingt bald auch im PC seine Fäuste.



Chicago Blues: Jack Orlando ermittelt als Privatdetektiv im Chicago der 30er Jahre.

HÖHENRAUSCH

Topware will hoch hinaus, denn deren »Jack Orlando« begibt sich auf die legendären Spuren von Marlowe und Co: Der smarte Titelheld des gleichnamigen Adventures hat die markante Stimme des deutschen Don-Johnsen-Synchrosprechers, wird von der jazzigen Musik eines Harald Faltermeyer begleitet und streift durch das stimmungsvoll gezeichnete Chicago der 30er Jahre. Natürlich als Privatdetektiv und – wie konnte es anders sein – als Hauptverdächtiger in einen Mordfall verstrickt. Ihm und damit dem Spieler bleiben 48 Stunden, um den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Der Test des Spiels und ein Interview mit Harald Faltermeyer erwarten Sie demnächst an Ihrem Kiosk.

HÖHENFLUG

Während die Piloten der U.S. Airforce noch sehnsüchtig auf ihren neuen Dienstflieger »F-22 Raptor« warten, dürfen Sie schon bald am PC-Stick des Stealth-Jägers Platz nehmen. Nach der Preview in dieser Ausgabe nehmen wir demnächst die Testflüge in Angriff.



Die F-22 sieht nur schnittig aus, sondern erreicht sogar ohne Nachbrenner bereits 1,72 Mach.



HÖHENFLUCHT

Endzeitstimmung: Fallout, ein Rollenspiel in postnuklearer Traumlandschaft.

Nach einem weltweiten Atomkrieg verlassen Sie in Interplays Rollenspiel »Fallout« den schützenden Atombunker, um ein Ersatzteil für eine Wasserpumpe zu besorgen. In bester »Wasteland«-Manier schlagen Sie sich mit Mutationen, barbarischen Bewohnern und anderen Fieslingen herum und setzen auch auf Ihre Rede- und Diplomatiefähigkeiten, um zum Ziel zu gelangen. Außerdem: Der zweite Teil unseres Interplay-Besuches führt uns nach Laguna Beach zu Shiny.

HÖHENSUCHT

»Pro Pilot« von Dynamix will der realistischste PC-Flugsimulator sein. Die ersten Bilder (siehe auch Preview in dieser Ausgabe) scheinen das zu bestätigen. Aber erst der bevorstehende Test wird zeigen, ob Pro Pilot dem MS-Flugsimulator davonfliegen kann.



Gigantisch real: Die Lehrvideos von Pro Pilot sind von echten Videos kaum noch zu unterscheiden.

PC
PLAYER
PC
PLAYER

10/97

VORSCHAU

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER

10/97

erscheint am

3. September*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

Demnächst auf diesem Rechner



Hoppla – unser Pilot sollte jetzt lieber abdrehen.

Volker Schütz stieß bei seinen Recherchen zum »F-22«-Preview auf eine brisante Information: Angeblich ist hinter verschlossener Tür bei Interactive Magic eine erste Beta-Version für den Cray-Hochleistungsrechner fertig. Wir zeigen Ihnen weltexklusiv ein erstes Bildschirmfoto der Fassung, die weltweit wohl nur wenige Auserwählte jemals spielen werden.

Schnelle Scheibe

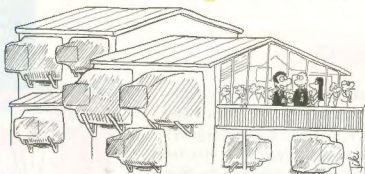
PC-Player-Leser studieren ihre Lieblingszeitschrift sehr aufmerksam. So aufmerksam, daß Michael Schmidt uns eine Passage aus dem Technik Treff der Ausgabe 8/97 zugeschickt hat (links zu sehen). Er schreibt dazu: »Das würde ja bedeuten, daß mein 4,4fach-CD-ROM-Laufwerk mit 1320 Umdrehungen pro Sekunde und daher mit 79 000 Umdrehungen pro Minute eine CD rotieren läßt. Wow! Da kommt keine High-End-SCSI-Platte mit. Andererseits wären dadurch die Vibrationen und das Schreppern der aktuellen ATAPI-CD-ROMs zu erklären.« Michael hat natürlich recht – es hätte natürlich »pro Minute« heißen müssen. (ra)

»CD-ROM, die zweite

Was bedeutet 12fach eigentlich? Heißt das, daß die Daten 12mal so schnell von der CD gelesen werden? Dann müßten ja die Videos von der CD 12mal so schnell ablaufen, was natürlich unmöglich ist. (Andreas Ellenrieder)

Die Angabe 12fach bezieht sich auf die Umdrehungen pro Minute eines Datenträgers im CD-ROM-Laufwerk. Eine herkömmliche Audio-CD rotiert mit 300 Umdrehungen pro Sekunde. Bei den ersten CD-ROM-Laufwerken wurde dies kurzzeitig übernommen. Das bedeutet, daß die CD 12mal so schnell rotiert, wie es bei Audio-CDs üblich ist. Das bedeutet aber nicht, daß auch automatisch die Lesegeschwindigkeit 12mal so hoch ist. So können zum Beispiel einige Fehlerkorrekturen durch Kratzer in der Daten-

tikis-MS-SpieleDOSe



»Anstelle von Bildern überall riesige Flachbildschirme an der Wand – toll, aber irgendwas scheint der Hausherr zu verheimlichen.«

Internet? Nie gehört.

Unser Stammleser Dr. Johannes Delmère aus Castrop-Rauxel fand in der WAZ vom 20. Juni diesen Bericht. Anscheinend ist es um die Emanzipation in Computerfragen weltweit immer noch nicht besonders gut bestellt ...

Tja, bei der Menge an Benutzern ist es kein Wunder, daß das Internet so langsam ist.

Internet-Surfen immer noch Männersache

Frauen sind im Internet stark unterrepräsentiert und nutzen die elektronische Vernetzung zu wenig, um Kontakte auszubauen, Informationen zu beschaffen und zu verbreiten, lautet das Fazit der Weltkonferenz der Gesellschaft für Internationale Entwicklung (SID). Surfen sei Nordamerika, Europa und Australien sind rund 15 der Internet-Nutzer Frauen. In Südamerika, Afrika und Osteuropa fehle die Infrastruktur. (ips)

Ruhe in Frieden

Tamagotchis, die digitalen Haustiere, sind in aller Munde. Was mit den Wesen nach ihrem Tod geschieht, ist bislang ungeklärt. In den USA häufen sich die Nachrichten von Jugendlichen, die emotional so stark mit ihren Freunden verwaschen sind, daß deren programmierter Exitus zu depressionsartigen Erscheinungen geführt hat. Da kommt eine Meldung aus der Computerwoche vom 12. Juni gerade recht:

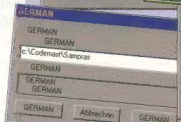
»Priester des japanischen Tempels Kannonin hatten ein Einsehen mit der Seelenwanderung der hübscherähnlichen Figuren: Sie errichteten im Internet einen virtuellen Friedhof, auf dem bereits 5000 der Cyberpets ruhen. Der Speicherbedarf könnte allerdings immens werden, denn weltweit wurden bereits 13 Millionen der Tierchen verkauft. Der 396 Jahre alte Tempel denkt jetzt über virtuelle Gräber für Menschen nach.«

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

Wieder lüften wir für Sie den Schleier der geheimnisvollen Softwarelaboratorien: Die deutsche Lokalisierung wurde von den »Pete Sampras Tennis 97«-Machern wohl etwas übertrieben. Nach einem zaghaften »German« geht es in die Vollen. Die nächsten Auswahlmenüs sind eine Freude für jeden Heimatkundler. Zum Brüllen sind allerdings die Spieleinstellungen: Neben Geschwindigkeit und Detailstufe dürfen Sie die Sprache einstellen. Ob nun der Kommentator Hochdeutsch, Mittelhochdeutsch oder niedriges Deutsch (Bayerisch?) spricht, ließ sich jedoch auch im Langzeittest nicht feststellen. Keine Angst – die von uns getestete Version enthielt noch nicht alle deutschen Texte. In der Verkaufsversion sollte alles in Ordnung sein.



Das gab es noch nie – wählen Sie den Akzent der Sprachausgabe.



... die Schlacht geht weiter!



Insgesamt 70 neue EARTH-Missionen

+ 50 Single-User Missionen

+ 20 Netzwerkmissionen

Upgrade-Patch zum Spiel

+ Jetzt einstellbarer Schwierigkeitsgrad
(EASY, NORMAL, PROFI)

+ Neuer Soundtrack + Musik-Video (MPEG)

Das Original Mouse-Pad EARTH 2140

29,95
DM

Unverbindliche Preisempfehlung



ZU SCHWER?

VERPASST?



19,95
DM

Unverbindliche Preisempfehlung

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungen zu allen Missionen,

perfekter Einsatz der Waffensysteme,

Kampf um Ressourcen und und und...



Der Strategie-Hammer!

50 spannende Missionen,

SVGA Grafik, Stereo-

Sound, erstklassige KI,

netzwerkfähig und und und...

49,95
DM

Unverbindliche Preisempfehlung

PC
PLAY
Ausgabe 7/97

«Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Strategie auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne»



POWER
PLAY
Ausgabe 6/97

«Die „Earth 2140“ Konkurrenzten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%»

Computer
Bild
Ausgabe 11/97

«Qualität: GUT
Preis-Leistung: GUT»

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

<http://www.topware.com>

AND THE OSCAR GOES TO ...



ab
DM 559,-

unverbindliche Preisempfehlung



MATROX

RAINBOW Runner

**Die All-in-One-Solution für Video Editing, Video Conferencing,
Hardware MPEG Playback, PC-to-TV & Video Capture**

matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44,
Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved. Matrox, Matrox MGA